**Beakman y Mythbusters,** entre las novedades del **Campus Party México 2014** • 07

# PCWorld

ECUADOR

REVISTA DE LOS USUARIOS DE COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES / PUBLICACIÓN DE IDG COMMUNICATIONS

**NÚMERO 377** AÑO XXXVI / **JULIO 2014**

## E3

Electronic Entertainment Expo 2014




PCWorld goodGAME

**FARCRY4**

**MIDDLE EARTH:** SHADOW OF MORDOR

**UNCHARTED4**

**ASSASSIN'S CREED** UNITY

Y MUCHO MÁS

21

PLAYSTATION **TV** 36

**AMIIBO** 38

MICROSOFT 39

EL PODER DE LA NUBE DE **OFFICE 365** 12



Precio: $ 4,50

7 861000 107037

5500 EJEMPLARES

PCWorld 35 AÑOS

# VIVE
# LA MÁXIMA EXPERIENCIA MÓVIL
# VIVE LA VELOCIDAD




CONTÁCTANOS:





www.CNT.com.ec

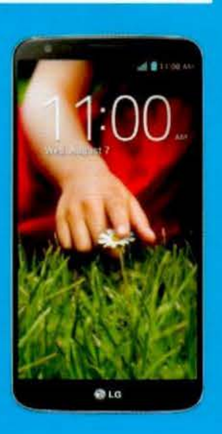
**HUAWEI G526**




**PRECIO EQUIPO**
18 CUOTAS DE
$8.73 +IVA

En tu plan LTE Smartphone Control $ 39,99 (3000 MB, 120 minutos a todo destino, sms ilimitados a toda operadora)
Pago mensual: $ 48.72+IVA

**LG G2**




**PRECIO EQUIPO**
18 CUOTAS DE
$39.27 +IVA

En tu plan LTE Smartphone Control $ 39,99 (3000 MB, 120 minutos a todo destino, sms ilimitados a toda operadora)
Pago mensual: $ 79.26+IVA






# Tecnología, Innovación y Emprendimiento



GuayasTech







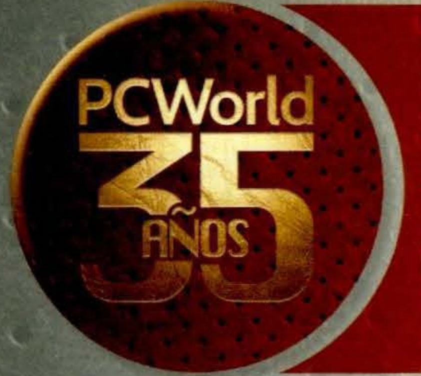



PARQUE
**SAMANES**

**15•16**
**AGO2014**

Más información en www.guayastech.com

#guayastech




PCWorld en sus 35 años ha querido dar una mirada al pasado y destacar hechos que marcaron hitos importantes en la innovación tecnológica. Por esta razón, en las próximas ediciones nuestros lectores podrán leer una línea del tiempo, donde se enfatiza los progresos tecnológicos de relevancia mundial, vinculados con temas de coyuntura que marcaban la línea editorial de la que en entonces se llamaba Computación, Revista Iberoamericana y la que más tarde se convertiría en PCWorld.

# 1992

## PRIMERA PANTALLA PLASMA EN BLANCO Y NEGRO

La pantalla de plasma fue inventada en 1964 en la Universidad de Illinois por Donald Bitzer, Gene Slottow y el estudiante Robert Willson, para el sistema informático de lógica de programación para operaciones automatizadas de enseñanza. Eran monocromas (naranja, verde o amarillo), hasta que en 1992 Fujitsu creó la primera pantalla de 15 pulgadas (233 mm) en blanco y negro.

Las actuales se pueden ver habitualmente en hogares y son más finas y grandes que sus predecesoras. El plasma más grande del mundo fue mostrado en el Consumer Electronics Show de 2008 en Las Vegas (Estados Undios), una pantalla de 103 pulgadas creada por Panasonic.

### ENERO FEBRERO 1992

En la primera Computación de aquel año (el número publicado para enero y febrero) un tema polémico fue 'La guerra de los chips'. Los principales fabricantes aseguraban que su supervivencia dependeria de que los proveedores de hardware adopten sus productos. Una de las batallas se daba entre el Intel 80486 que aventajaba al Motorola 68030. En respuesta, este último lanzó el 68040, ante lo cual Intel respondió con el 80586. Por esos dias, el mercado de microprocesadores estaba dominado por dos sistemas operativos: MS-DOS, ligado a los procesadores Intel y UNIX, de tipo abierto y muy disputado por los fabricantes.

### MARZO 1992

En Marzo saldría la última revista Computación, específicamente la N.° 112. El tema central contuvo un amplio detalle de los virus que atacaban al sistema operativo y qué daño causaba cada uno. Entre otras cosas, se trató el tema del lápiz óptico. Por muchos años fue desechado debido a su dificultad de implementación y su alto precio. Sin embargo, ese año la compañía Go Corporation desarrollo el nuevo software PenPoint, basado en la interface de pluma.

### ABRIL 1992

Abril de 1992 marcó el nacimiento de PCWORLD Ecuador, la revista se integró a IDG (International Data Group), el mayor grupo editorial de información en el área de Tecnologías de la Información. Esa edición trajo en su tema central al CD-ROM, por aquellas épocas tenían una capacidad de almacenamiento de 600 MB, una realidad que no ha cambiado mucho hasta ahora.

## MiniDisc

Aunque fue un gran éxito en Japón, el MiniDisc nunca consiguió la importancia que se merecía en Estados Unidos. Tal vez fue porque Sony insistió en usar su formato ATRAC propietario, que conseguía comprimir la información de audio aproximadamente a la quinta parte de la tasa de datos de un CD. Quizá porque solo un puñado de artistas decidió lanzar sus álbumes en MiniDisc. O simplemente por el predominio de los CDs. El Sony MD ofrecía sonido de alta definición en un paquete pequeño y permitió grabar sonido de alta definición. No obstante, consiguieron derecho de Blu-ray.

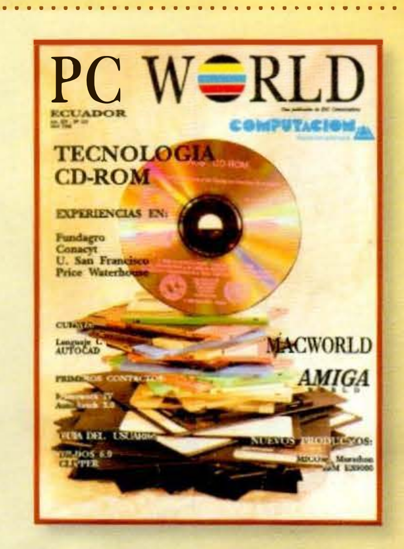
## SMARTPHONE

El año pasado se vendieron cerca 968 millones de smartphones en el mundo. Pero, ¿Qué hace a un teléfono inteligente? ¿Es el teclado? ¿O el sistema operativo que le permite escribir notas, navegar por la web y administrar su calendario? ¿Podría ser la capacidad para conectarse a algunas redes? Bueno, son las tres cosas. Desde principios de los noventa, los teléfonos móviles se han ido transformando en mini-ordenadores, para dejarnos hacer cosas que antes solo eran posibles a través de una computadora de escritorio o portátil. Con los sistemas operativos móviles y hardware cada vez más avanzados, la línea entre el teléfono y la estación de trabajo móvil está a punto de desdibujarse aún más.

## MENSAJES DE TEXTO (SMS)

Aunque los mensajes de texto han perdido popularidad por las apps de los smartphones, según la firma Nielsen, entre las personas de 18 a 24 los SMS superaron a los minutos de llamadas de voz utilizados en 2009. Sin embargo, el SMS (Short Messaging Service-Servicio de mensajes cortos) nació en Newbury, Berkshire (Reino Unido) el 3 de Diciembre de 1992.

Aquel día el programador Neil Papworth envió un mensaje desde su ordenador a un amigo, empleado de Vodafone, para felicitarle por Navidad. La operadora descubrió entonces un sistema útil y divertido para comunicarse dentro de su propia empresa. De todos modos, no fue hasta siete años más tarde cuando se formalizó el uso de este nuevo sistema para comunicarse de forma rápida y personal sin tener que realizar una llamada de voz.



La N.° 114, segunda PCWorld, traía un tema importante para el país: Las telecomunicaciones en el Ecuador. Precisamente, se entrevistó al gerente general del Instituto Ecuatoriano de Telecomunicaciones (Ietel), Marcelo López. En esos tiempos esa entidad regía las telecomunicaciones. Además, fue en ese año que se llamó a concurso para ofrecer el servicio de telefonía celular en el país. López detallaba que en abril se inició el concurso público. Y el 9 de junio se abrieron los sobres con las ofertas. El Estado cobró una cuota de compensación de USD 2 millones y un porcentaje mensual de la tarifas de las telefónicas.




MAYO 1992

1993

## SEARCH ENGINE

También conocido como "motor de búsqueda en la web" es un sistema de software diseñado para buscar información en la World Wide Web. Técnicamente, Search Engine funciona como robots virtuales y rastreadores web que captan su consulta y escanean una serie de enlaces y páginas web en busca de cualquier cosa que coincida con su búsqueda. La web habría sido imposible de usar sin esta iniciativa, sino solo imagínese viviendo día a día sin buscadores, tratando de encontrar desde tareas escolares hasta negocios.

## MP3

Desarrollado por los responsables de crear MPEG- 4, MPEG- 2 y Audio Layer 3. Permitió reducir los archivos de canciones para que sean 10 veces más pequeños, lo que facilitó mucho su transferencia a través de Internet. Como aspecto negativo se puede decir que con la creación del Mp3 surgió todo el contrabando que conocemos en la nueva era; sin embargo, también es importante resaltar que sin MP3s, muchos músicos independientes, como los raperos, no hubieran obtenido contratos discográficos ni la popularidad que ahora gozan.

En 1993 la tecnología avanzaba a pasos agigantados, en años anteriores, la computadoras de escritorio ya se hablan convertido en una herramienta fundamental para el trabajo de los ecuatorianos. En Ecuador, cada vez crecían más las ventas de PCs y adquirían una mayor importancia en el día a día de las personas. En 1982, Compaq lanzó la primera computadora portátil, pero no es hasta 1993 cuando estas mejoran lo suficiente para que la gente empiece a comprarlas en lugar de las PCs de escritorio. Según la edición número 123 de la revista PC World, por la crisis económica, muchos consumidores en el Ecuador optaron por comprar portátiles en lugar de computadoras fijas, ya que las primeras tenían un menor costo y contaban con muchos de los servicios que se podían encontrar en las computadoras de sobremesa.

OCTUBRE 1993

El cuidado del medio ambiente parece un tema que lleva muy pocos años de popularidad en el Ecuador; sin embargo hace 21 años, en la revista Pc World de octubre de 1993, se encontró un artículo sobre la importancia de generar computadoras amigables con el medio ambiente que ahorren energía. En este año se lanzaba por primera vez una herramienta que se volvería fundamental para el ahorro de energía, el tan popular modo Sleep (dormir) que poseen ahora todas las computadoras. Este sistema consiste en que las maquinas se apaguen solas después de un periodo de inactividad, y que vuelvan a encenderse con solo un clic o con el movimiento del mouse. Esta nueva idea ofrecía a los consumidores de PCs, ecuatorianos y del resto del mundo, la oportunidad de ahorrar dinero en sus facturas de electricidad.

1994

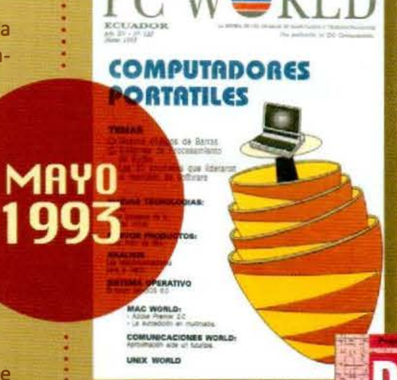
## TV VÍA SATÉLITE

Aunque este invento no es ideal cuando hay grandes tormentas fuera de su ventana, brinda la oportunidad de tener, por un satélite, la televisión Premium de forma accesible y con una práctica transmisión en su casa. Cuando se inventó y llegó a nosotros, en el año 94, causó gran sensación. ¿Usted cree que no es tan importante? bueno, probablemente tenga cable disponible; pero para aquellos que viven en lugares donde no hay acceso a televisión por cable, la TV vía satélite es su única opción. Además, con la oferta de gran cantidad de paquetes deportivos exclusivos, la empresa pionera en este invento, DIRECTV, se convirtió en la herramienta imprescindible para los aficionados a nivel nacional.

## BLUETOOTH

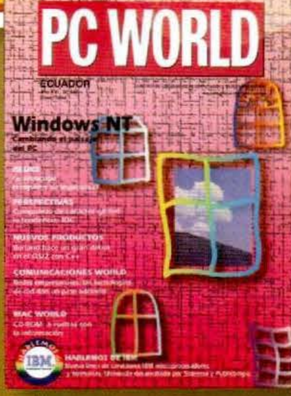
Fue una creación de la empresa sueca de telecomunicaciones Ericsson, antes de que esta marca se volviera irrelevante en América. Se entiende como Bluetooth a una manera de enviar archivos de forma inalámbrica entre el teléfono y el ordenador. Desde su creación ha atravesado varios cambios, y ahora tiene diferentes usos, como reproducir música a través de auriculares inalámbricos. En la actualidad, esto se puede encontrar en todos los aparatos electrónicos, desde teléfonos hasta refrigeradores.

Los CD-ROM son, en la actualidad, una herramienta que va quedando en desuso; sin embargo en 1994 eran una novedad que comenzó a tomar fuerza y a tener más consumidores. Los CDs fueron lanzados en 1986 por Philips y Sony, pero eran pocos los ordenadores en el Ecuador que tenían lectores para estos dispositivos, por lo que 8 años más tarde de su creación no tenían un gran mercado en el país ni habían remplazado a otros sistemas de almacenamiento. En 1994 es cuando empiezan a cobrar verdadera importancia en el mercado ecuatoriano y en el mundo. En enero de ese año en la edición número 132 de la revista Pc World, se anuncia que la empresa Apple creó cuatro de sus modelos de computadoras con lectores de CDs, de esta forma obligó a otros fabricantes de PCs a incorporar estos lectores en sus ordenadores, lo que hizo a los CD-Rom más populares.




MAYO 1993

ENERO 1994






# 25 años brindando soluciones tecnológicas especializadas

Tecnología Avanzada, Tecnoav, nace de la mano de dos colegas que tenían la visión de construir una compañía de soluciones tecnológicas. Las ideas fueron tomando cuerpo mientras compartían yogurt y panes de yuca.

Desde el inicio de sus operaciones en 1989, TECNOAV provee soluciones tecnológicas sólidas e innovadoras, con calidad y experiencia, mediante el desarrollo humano y profesional de sus colaboradores, identificados con la honestidad, la eficiencia y la responsabilidad, contribuyendo así al desarrollo de nuestra sociedad a largo plazo, con proyección internacional.

La Filosofía de nuestra empresa es la de ofrecer soluciones factibles y consecuentes con la realidad de cada cliente, priorizando su beneficio y fomentando así la confianza de nuestros clientes.

Nuestra Visión es la de ser un aliado estratégico de nuestros clientes ayudándolos a generar valor por medio del uso de las tecnologías de información.

TECNOAV se ha dotado de una gama de servicios para soportar a sus productos los que comprenden principalmente: Entrenamiento al personal del Cliente; Consultoría en la Implantación de los sistemas y productos; Soporte Post-venta; Mantenimiento y Soporte en contratos anuales; Upgrades y mejoras a los Productos; Desarrollo especializado; y Comercio Electrónico.

Tecnología Avanzada, Tecnoav, tiene más de 25 años de experiencia como proveedor de software en el Ecuador y Latinoamérica. Nuestra empresa ha diversificado, a través del tiempo, sus áreas de operación, incursionando como proveedores de soluciones en todas las áreas criticas empresariales: comunicaciones, herramientas de análisis de datos, ERP, desarrollo automatizado, Internet, Appliances, proveedores de hardware de rango medio, etc.

Contamos con personal certificado en cada una de las áreas mencionadas. Nuestros consultores reciben constante entrenamiento nacional e internacional en todas las áreas que involucran las soluciones que ofrecemos, garantizando un servicio de calidad a nuestra diversificada cartera de clientes.

ticsline.pcworld.com.ec/tecnoav
GUAYAQUIL: PBX:228-6799 / Calle 3era. Este 112 y calle E, Nueva Kennedy
QUITO: PBX:290-3079 / 290-3708
Av. Repúlica 770 y Eloy Alfaro. Edf. Epza, Piso 6to, Of. 602
e-mail: info@tecnoav.com
www.tecnoav.com

**1993** — ***TECNOAV abre sucursal en Quito;*** el mercado quiteño ha sido siempre de importancia para TECNOAV y con esta apertura formaliza sus operaciones en la capital.




**1990** — ***Se incorpora la marca IBM al portafolio y posteriormente las marcas Dataflex y Uniplex;*** se inician los negocios de sistemas abiertos UNIX de IBM y se complementan con las marcas de software para ofrecer una solución práctica. Hoy TECNOAV es un canal Premier de IBM y el más importante de esta marca en la ciudad de Guayaquil.

*Marcel Mensch y Fernando García, dos amigos que tuvieron la visión de formar una empresa de tecnología. La idea surgió desde que egresaron de la universidad en 1987, compartiendo pan de yuca y yogurt.*

**1989** — ***Iniciamos nuestra trayectoria comercial***

**2007** — ***TECNOAV organiza en Ecuador la convención de usuarios de Latinoamérica de CA.*** TECNOAV toma la iniciativa de invitar a todos los usuarios de la línea Plex de CA de Latinoamérica a una conferencia de usuarios que contó con la presencia del ex-Presidente de la República, Dr. Noboa.

**2009**




***TECNOAV abre operaciones en Lima y Bogotá.*** Con una visión de expandir su alto nivel de conocimientos de sus productos principales en otros mercados, TECNOAV fundó compañías en Perú y Colombia.












**1995** ***Se inicia la comercialización de productos Windows con el lanzamiento de Solomon IV y Obsydian de Synon.*** La tecnología tiene un giro importante en este año con el reemplazo del mundo DOS al gráfico de Windows y TECNOAV la impulsa con estos productos.

**2000** ***TECNOAV trae a Citrix para formar parte de sus solucianes.*** TECNOAV encontró en la casa Citrix una compañía que innovaba los conceptos de la computación, iniciándose con el concepto de Thin Client . En ese mismo año Microsoft compra a Solomon y Computer Associates (CA) compra Sterling Software, que recientemente había adquirido a Synon.

**2003** ***Se inicia lo comercialización de productos ACL;*** la casa ACL es un claro líder en productos de software para auditores y con ella TECNOAV se incorpora a servir a este segmento del mercado, al que le adiciona posteriormente el producto AutoAudit de Thomson Reuters.



**2005** ***Solomon cumple 20 años en Ecuador.*** Solomon estaba en el mercado ecuatoriano antes de la fundación de TECNOAV y en esta fecha se celebró la gran trayectoria de este producto en el país al mismo tiempo que Microsoft le cambia el nombre a Dynamics SL.

**2012** *Tecnologia Avanzada del Ecuador,* TECNOAV, el proveedor número uno de productos Citrix en el Ecuador desde hace más de 12 años, ***fue nombrado por Citrix Inc. como el Partner del año 2012 para la región SOLA de Suramérica***.

**2014** TECNOAV cumple 25 años en el Ecuador.




Líder en innovación de soluciones tecnológicas








## en esta edición







## SECCIONES




# PCWorld
ECUADOR

EDITORIAL • ECUADOR

Presidente ejecutivo - Publisher
**Rafael F. Roldán Muñoz**
Editor **Estéfano Dávila Ferri**
estefano@pcworld.com.ec
Redacción **José Guaygua**
redaccion@pcworld.com.ec
Arte y Diagramación **Federico Di Somma**
diagramacion@pcworld.com.ec
Comunicación
comunicacion@pcworld.com.ec

DEPARTAMENTO COMERCIAL

*Director comercial*
**Rafael Ignacio Roldán** rroldanu@pcworld.com.ec
comercial@pcworld.com.ec

*Ejecutivos de Ventas*
**Javier D. Simón Muñoz** javierdsimon@cemexpo.com.ec
**Janeth Martínez** janethmartinez@pcworld.com.ec
**Juan Carlos Ayala** jcayala@pcworld.com.ec
**Ximena Parra** ximena.parra@pcworld.com.ec
**Gabriel Orihuela** g.orihuela@pcworld.com.ec

*Regional Guayaquil y Ventas*
**Mónica Barea de Jaramillo**
mbjaramillo@pcworld.com.ec

*Sistemas* **Cristian Mora**
sistemas@pcworld.com.ec

Contabilidad **Fátima Vargas** (Quito)
Atención al Cliente **Michelle Sosa** (Quito)

*Suscripciones*
Director de suscripciones **Fernando Carvajal**
QUITO: **Juan Carlos Gutiérrez, Andrés Tatés, Juan Reyes**
GUAYAQUIL: **León Schneider**

**Edita EDIWORLD S.A.**
Quito: Av. Amazonas 3123 y Azuay. Ed. Copladi, piso 8.
Casilla 17-07-8787
Telfs. (593-2) 2430 560, (593-2) 2447 552
Fax. (593-2) 2430560 ext. 133
Guayaquil: Av. de las Américas Centro de Convenciones Guayaquil en el antiguo aeropuerto
Telfs. (04) 2925397 • Fax. 2287696
E-mail: mbjaramillo@pcworld.com.ec

Impresión **Imprenta Mariscal** (Quito)

EDITORIAL • LATIN AMERICA
Publisher **Trino A. Ramos**
Jefa de Redacción **Elinet Medina**
Director de Arte **Armando Lazo**
Redactor **Rafael Iglesias**
Ventas Internacionales **Walter Mastrapa**
Administración, circulación y suscripciones **Acela Bofill**



PC WORLD LATIN AMERICA
www.pcworldenespanol.com
IDG Latin America Corporate Office
1200 Brickell Avenue Suite 1950
Miami, Florida 33131
Ph: 786.581.3933 / 786.272.5817
Direct: 305.442.9441 1200




# BEAKMAN Y MYTHBUSTERS, ENTRE LAS NOVEDADES DEL CAMPUS PARTY MÉXICO 2014

Redacción PCWorld Ecuador

**Entre el 24 y 29 de junio pasado se llevó a cabo la quinta edición de Movistar Campus Party 2014 de México. La cita de este año se desarrolló por primera vez en el municipio de Zapopan, Jalisco.**

Alrededor de 10.500 inscritos, un récord de los Campus alrededor del mundo, pudieron disfrutar de varios eventos que, desde luego, impulsaron la innovación tecnológica y el desarrollo de la industria local. En esta ocasión, las conferencias magistrales fueron impartidas por Paul Zaloom, del programa científico 'El mundo de Beakman'; Grant Imahara, colaborador principal del programa 'Cazadores de Mitos'; Marc Randolph, fundador de Netflix; Blake Irving, CEO de Go Daddy; Blanca Treviño, presidenta de Softtek y Nathan Schulhof, padre creador de la Industria MP3; y muchas más personalidades de la Tecnología de Información (TI).

Asimismo se realizó el reto para nombrar al Irongeek de este año; cientos de campuseros mostraron sus habilidades y conocimientos para llevarse el premio para el geek más geek de 2014. El título terminó en manos de Jazmín Hernández Zepeda.

En la jornada de Movistar Campus Party se destinó un importante espacio para el Startups & Makers Camp, que seleccionó a 100 startups mexicanas, a las que otorgó mentoría y conferencias especializadas, además de establecer un acercamiento a aceleradoras. Por otra parte, las startups seleccionadas tuvieron una mayor oportunidad de establecer lazos gracias a diferentes rondas de networking que se mantuvieron en el CPMX. En los Maratones de Negocios se seleccionaron 20 ideas por cada área como salud y tecnología, cultura digital, comercio electrónico, innovación educativa y emprendimiento ciudadano, que desarrollaron un plan de negocios para presentarlo a inversionistas.

El diario mexicano El Universal, informó que los asistentes gozaron de una conexión de Internet de 30 Gbps, una velocidad de navegación hasta 30.000 veces más rápida que la conexión promedio en Ciudad de México. En total, fueron 600 horas de contenido de 22 temáticas diferentes.

Sergio Kleiman, Responsable de Tecnología de Movistar Campus Party México, aseguró que "El promedio de velocidad de navegación utilizada en todo el evento fue de 3.1 Gbps de bajada y de 1.6 Gbps de subida, con picos de hasta 4.8 Gbps entrantes por 2 Gbps salientes, sumando el tráfico de los protocolos de Internet tanto de IPv4 como de IPv6".

Por su parte, el rotativo El Informador sostuvo que el interés de realizar el evento en Guadalajara, aunque organizado por Zapopan, se dio por la influencia de la industria tecnológica local. Según el Instituto Jalisciense de Tecnologías de la Información, las empresas de ese ramo en Jalisco tienen un valor de USD 2.2 billones.

## LOS PONENTES

### GRANT IMAHARA
MYTHBUSTERS

ESTADOS UNIDOS

Antes de convertirse en un 'cazador de mitos', Grant Imahara era ingeniero de animatrónica y modelado en Industrial Light & Magic. Se especializó en electrónica y radio control y participó en numerosas películas, incluyendo Jurassic Park: The Lost World, Star Wars (en los episodios I, II y III), AI: Artificial Intelligence, Terminator 3: Rise of the Machines o Matrix: Reloaded y Revolutions. Imahara es Ingeniero en Electrónica y escribió el libro "Kickin' Bot: An Illustrated Guide to Building Combat Robots". Entre sus habilidades están el diseño y la fabricación de productos electrónicos, maquinarias, programación CNC y corte con láser. También fue campeón de BattleBots, el sanguinario campeonato de pelea de robots que se transmitía en la televisión estadounidense a inicios de este milenio.

### NATHAN SCHULHOF
CREADOR DEL MP3 PLAYER

ESTADOS UNIDOS



Es un innovador visionario, cuya pasión es marcar la diferencia en personas, compañías y culturas. Inventó, patentó e introdujo el primer reproductor mp3 integrado en una página web: audiohighway. Entre otras acciones, fue el primer desarrollador externo en el ordenador de Apple, y el primero en integrar contenidos de software en revistas. Hasta ahora, ha lanzado tres compañías. Nathan es mundialmente conocido como el "padre de la industria MP3" y uno de los principales emprendedores en la época de Internet. Invitado frecuente de numerosos eventos profesionales relacionados con tecnología, innovación en los negocios y la industria de la música.





## PAUL ZALOOM
BEAKMAN

ESTADOS UNIDOS

Seguramente muchos crecieron viendo El Mundo de Beakman, el programa de divulgación científica. Su presentador y principal protagonista era el científico extravagante conocido como Beakman, quien era representado por el actor Paul Zaloom. Él llegó a Campus Party para contar qué hubo después de Beakman y también para responder algunas preguntas de ciencia con sus poco convencionales experimentos. Incluso hoy en día se puede encontrar sus programas en varios lugares de Internet, entre los que se cuenta Netflix.

## MARC RANDOLPH
FUNDADOR DE NETFLIX

ESTADOS UNIDOS

Fundador, productor ejecutivo de la web y miembro del directorio del servicio de películas online Netflix, donde laboró hasta 2004. Actualmente es inversionista ángel, mentor ejecutivo y asesor de los equipos ejecutivos de numerosas start-ups.

## MIKE MICHALOWICZ
EXPERTO EMPRENDEDOR

ESTADOS UNIDOS

A los 24 años, sin nada logró arrancar un negocio multimillonario. Desde allí ha conseguido crear tres compañías multimillonarias. Columnista sobre pequeñas empresas en "The Wall Street Journal", y autor de obras como "The Pumpkin Plan" y "The Toilet Paper Entrepreneur".

## EDUARDO ARCOS
HIPERTEXTUAL

ECUADOR

Ecuatoriano, CEO/Fundador de Hipertextual, una de las empresas de edios digitales líderes en Latinoamérica y España. Vive en Internet desde 1994. Fue Conferencista Magistral en la primera edición de Campus Party Quito.

## JON "MADDOG" HALL
FUNDACIÓN LINUX

ESTADOS UNIDOS

Presidente y Director Ejecutivo de Linux International, una asociación de usuarios de informática creada para apoyar y difundir el sistema operativo Linux. Ha trabajado con diferentes sistemas, tanto propietarios como abiertos, centrándose en sistemas Unix, desde 1980, y Linux, desde 1994, cuando conoció a Linus Torvalds. Es autor de la obra "Linux for Dummies". Ha sido asesor de los gobiernos de China, Malasia y Brasil, así como de Naciones Unidas en materia de Software Libre y de Código Abierto. Actualmente trabaja como asesor independiente y está comprometido con llevar a los mercados emergentes una informática respetuosa con el medio ambiente a través del proyecto Cauã. Maddog fue uno de los conferencistas magistrales de la segunda edición de Campus Party Quito.

## BLANCA TREVIÑO
PRESIDENTA DE SOFTTEK

MÉXICO



Posicionó a Softtek como una pieza clave para que México abriera sus puertas a los Estados Unidos como proveedor de servicios de TI. Señalada como Rising Star por la revista Fortune en su edición especial de las 50 mujeres más poderosas en los negocios.

www.campus-party.com.mx



# Basta un clic para dar ayuda social

Redacción PCWorld Ecuador

Según la web del Banco Mundial, entre 2006 y 2013, la pobreza medida por ingresos en Ecuador disminuyó del 37,6% al 25,5%. Mientras que la pobreza extrema se redujo desde el 16,9% hasta el 8,6%. Esas mediciones fueron calculadas bajo los parámetros estatales de línea de pobreza de USD 2,63 diarios per cápita y la línea de extrema pobreza de USD 1,48.

Pese a estos resultados positivos aún se puede hacer más. Bajo esta premisa, se llevó a cabo la séptima edición del 'NGO Day' de Microsoft, un espacio exclusivo para fundaciones y organizaciones no gubernamentales sin fines de lucro. El encuentro permitió el intercambio de experiencias, la generación de alianzas estratégicas y el potenciamiento de la gestión de estas entidades a través de la tecnología. En la actualidad, el Office 365 gratuito para Organizaciones no Gubernamentales (ONG) ha sido lanzado en 41 países, y en esta ocasión se hizo la presentación en Ecuador.

La ayuda social involucra no solo a organismos estatales o privados; desarrollar métodos para dar una mano es una iniciativa de todos. Muestra de aquello es la creación de la plataforma social Ayni (en quichua ayudar). En abril de 2013, esta propuesta se llevó la Imagine Cup local, un torneo ideado por Microsoft para apoyar proyectos innovadores de estudiantes universitarios. Su mentor fue Patricio Córdova, en ese entonces alumno de la Universidad Católica de Quito. Tres meses más tarde, exactamente a inicios de julio, en Rusia, la invención se llevó el Imagine Cup mundial en la categoría Creatividad en Facebook, de entre 72 países, solo dos de ellos latinos: Ecuador y Brasil.

Ayni usa el API (Interfaz de programación de aplicaciones) de la red social como plataforma de apalancamiento para sus causas: cada vez que una persona u organización toma una acción en Ayni para ayudar en un proyecto, o crear uno o simplemente soportar un propósito porque le gusta, esto es visible para todos sus amigos o clientes. Así cada buena acción tomada dentro de la red hace eco en Facebook. Asimismo contribuye a que la ayuda no sea siempre la misma, pues queda registrado qué ha recibido cada lugar. Además usa geolocalización, por lo tanto quien decida extender su mano puede localizar albergues, orfanatos, asilos, escuelas, entre otras, cercanos a su ubicación. Ya no hay pretextos para no colaborar.

Las ONG's que promocionen su labor en Ayni podrán crear un perfil, subir proyectos y fotos de estos. Especificar las necesidades y, lo más útil, aumentar su visibilidad en una de las redes sociales más populares: Facebook. Córdova cuenta que desde marzo repotencia su iniciativa, nacida después de una tarea de labor social en la Independencia (Pichincha), en donde palpó las necesidades de una escuela. Actualmente –dice- la plataforma está en un nivel de madurez que cumple su trabajo: ayudar. La campaña fue mediante redes sociales y los resultados han sido más que prometedores: de 500 likes pasaron a 10.000 likes en su página de Facebook (/SoyAyni). Cuentan con 2.200 voluntarios registrados y 300 ONG's en Latinoamérica que serán las primeras en usar esta herramienta, que lleva esperanza.

Una de las entidades que apoya decididamente a Ayni es la Fundación Crisfe, del Banco Pichincha, con quien firmaron un convenio de cooperación. Paúl Arias, quien trabaja en ese organismo sin fines de lucro, dijo que la idea es plantar lucha contra la pobreza. Hasta ahora han dado apoyo a cerca de 56.000 personas directamente y, se estima que, a 200.000 indirectamente.

## MICROSOFT COMPROMETIDO CON LAS ONG

Verónica Ponce, encargada de Educación y Ciudadanía de Microsoft Ecuador, detalló varias acciones que lleva adelante el gigante como parte de su política de responsabilidad social. Uno de los programas, desarrollados en español, es YouthSpark que busca reducir la brecha tecnológica entre países desarrollados y subdesarrollados. Consta de áreas de capacitación por niveles para chicos, incentivo para crear negocios propios gracias a los conocimientos adquiridos, entre otros. El curso más avanzado es Microsoft Academy, que contiene instrucciones de todas las herramientas de Microsoft. Entre ellas Office, programa básico requerido para conseguir empleo.

La Organización Iberoamericana de Juventud recomienda incluir en los pensum académicos la enseñanza de programación. Ponce dice que en el país se estudia incluir esta materia para muchachos de entre 13 y 14 años, con la finalidad de desarrollar pensamiento crítico y analítico. En ese sentido, Microsoft ya trabaja en la traducción al español de un curso de programación, la versión en inglés puede ser descargada gratuitamente.

Todas las ONG's que requieran software de Microsoft pueden acceder a este sin costo. Necesariamente el organismo debe estar constituido legalmente y debe enviar un mail haciendo su pedido. Si la solicitud es aprobada podrá elegir entre 10 productos y un máximo de 50 licencias por cada uno. No obstante, los programas no podrán ser transferidos a terceros beneficiarios. Ponce aclara que la donación incluye un CRM para facilitar la administración. Si se desea ahorrar recursos en servidores, las entidades pueden trabajar con Office 365, cuya información se almacena completamente en la nube. Además permite el trabajo móvil porque se abre desde cualquier dispositivo móvil.

La necesidad de estar conectado se satisface con Lync, programa de videoconferencia y mensajería instantánea. Trabaja de manera similar a Skype, en él se puede ver toda la información profesional sobre cada contacto y soporta hasta 230 puntos de conexión. Para manejar información está One Drive, desde donde todos los miembros de una ONG pueden ver y editar archivos. Si lo que se necesita es una red social corporativa, Microsoft ideo Yammer. Cumple funciones semejantes a las de Facebook, en esta aplicación están todos los miembros de una organización que pueden acceder y compartir información necesaria para un proyecto.

Manolo Rodas, viceministro de Relaciones Laborales, también acudió a este encuentro y manifestó su satisfacción por las acciones tomadas desde el Gobierno. Destacó la creación del programa Mi Primer Empleo, erradicación del trabajo infantil y el de Servicio Civil Ciudadano. Todos enfocados en facilitar la obtención de trabajo y en eliminar las brechas económicas.

# Google arraiga sus Doodles en Brasil durante el Mundial

Redacción PCWorld Ecuador




Google, uno de los buscadores más populares, ha sido uno de los grandes protagonistas de este Mundial, y sin necesidad de entrar a la cancha. Su estrategia ha radicado en presentar un Doodle diferente cada día, al tiempo que muestra un análisis a tiempo real de cada uno de los partidos.

El primero apareció el 12 de junio pasado con motivo del partido inaugural del Mundial, entre Brasil y Croacia en el estadio Arena Corinthians de São Paulo. Se tiene previsto que esta costumbre se mantenga hasta el último partido, el próximo 13 de julio.

Precisamente, contagiados por la fiebre mundialistas, el equipo de diseñadores de Google se desplazó, el pasado 11 de junio, hasta Brasil para desarrollar su creatividad en el lugar de los hechos. Históricamente, es la primera vez que el grupo viaja fuera de Estados Unidos para crear sus famosos logotipos.

Según Matthew Cruickshank, el objetivo es recrear acontecimientos relacionados con el Mundial y no únicamente aspectos futbolísticos, para ofrecer de esta manera una visión global de la competición. El gigante de Internet eligió la oficina de Google en São Paulo como sede de esta operación especial.

Allí disponen de una sala equipada con ordenadores y equipo técnico. Además está decorada para la ocasión. La finalidad es que los diseñadores puedan inspirarse para crear los logos que darán la vuelta al mundo.

Los Doodlers publicados, y los que vendrán en los siguientes días, no son únicamente alusivos a los partidos. También resaltan aspectos de la cultura futbolística, como lo son vendedores de comidas, fanáticos, colores, mascotas, entre otros.

La recopilación completa de los 'Doodles' más destacados hasta el momento pueden ser vistos en los archivos de Google. Una de las representaciones más llamativas de un país latino se la llevó México, que fue graficado con un pequeño personaje de lucha libre, refiriéndose a esa tradición deportiva, muy arraigada en dicho país.

Posteriormente, para el partido entre Costa Rica Y Uruguay, los diseñadores apostaron por logotipo en total movimiento, que simula unas graderías repletas de fanáticos y un director técnico preocupado por el desarrollo del partido.

Además de esta iniciativa con los 'Doodles', la multinacional estadounidense puso en marcha, a través de Google Maps, una campaña que permite a los aficionados pasear por las calles pintadas de Brasil con motivo del Mundial 2014.

Esta aplicación ofrece fotos de los 12 estadios sede de la competición y acerca a los seguidores a una tradición que los brasileños mantienen desde 1980, que consistente en decorar las calles con motivos relacionados con el fútbol a cada Mundial.

Otra de las iniciativas de Google para estos encuentros se podrá encontrar en los 'Google Trends', allí el internauta vivirá la experiencia de conocer cuáles son los temas más importantes del momento.

# El poder de la nube de Office 365

Redacción PCWorld Ecuador

Un buen producto hace lo que se le pide. Un gran producto, en cambio, va más allá, cubre todas las bases, y sobre todas las cosas, es sencillo de utilizar. Dicho de otro modo: un gran producto es aquel que cubre nuestras necesidades y nos ahorra dolores de cabeza.

Y en Office 365, son justamente los detalles sutiles los que lo distancian de otras herramientas de productividad.

A continuación, detallamos algunas de las partes fundamentales que ayudarán a entender a los usuarios el por qué es realmente una ventaja optar por la más reciente versión de Office.

## Instalación y almacenamiento: la integración de dispositivos con la nube

La configuración debe hacerse en línea, a través de la página www.office.com. De hecho, al momento de instalar, se debe ingresar el número de licencia en esta página. Allí se pide ingresar un número móvil para la verificación de la licencia. Esta es la primera prueba de que Microsoft ha consolidado su nueva plataforma en línea y en la nube.

La primera notificación aclara que cada usuario podrá acceder a "una página para administrar sus propias instalaciones" y "20 GB adicionales de almacenamiento en OneDrive". Segunda prueba de la estrategia en la nube del nuevo Office. El tutorial paso a paso para la instalación de Office es bastante sencillo, e indica todos los servicios a los que el usuario tendrá acceso (como, por ejemplo, el almacenamiento en la nube de OneDrive).

Durante este tutorial, se hace un remarcado énfasis en la necesidad de iniciar sesión para acceder a los servicios. Es decir, los gráficos son lo suficientemente explicativos y la letra es lo bastante grande como para que nadie se pierda las señales.

Luego, ya completada la instalación, lo primero que hace Office es comprobar si es el programa predeterminado para el uso del tipo de documentos habituales de su dominio (.doc, .xls y más).

Word, por ejemplo, pide permiso para hacer uso de todo tipo de documentos, pero es decisión del usuario si asigna o no las asociaciones de archivo correspondientes. Superado este paso, Word descarga varias plantillas predeterminadas para diferentes necesidades: diseño de documentos, informes, postales, hojas de vida, tarjetas de agradecimiento... En fin, se puede diseñar hasta certificados de regalo, si llega a presentarse la necesidad.

La interfaz de Word se ve bastante similar a la de las versiones anteriores, pero se nota claramente en el tipo de texto, en el diseño del fondo del encabezado y en los colores en la base de la pantalla, que definitivamente esta es una nueva herramienta.

Ahora, luego de haber elaborado un documento, llega el momento de guardarlo. Aquí es donde se notan varias novedades respecto al manejo de documentos: los usuarios pueden encontrar en la sección de Información, de forma más amigable y directa, opciones para proteger los documentos, inspeccionarlos y revisar el versionamiento de los mismos.

Al acceder a la opción "Guardar como", comienza a hacer efecto la magia de la nube. Las opciones a primera vista son 3: Guardar en OneDrive, guardar en el equipo (de manera local) o agregar un sitio de almacenamiento.

En la misma página de configuración, se permite asignar a otros 4 usuarios que tendrán acceso, o permisos de uso e instalación, para los servicios de Office 365 Premium. Para esto, la plataforma solicita la introducción de un número de teléfono móvil al cual enviar un SMS, para comprobar que la instalación no la está haciendo un robot (o algún individuo que por alguna extraña razón todavía ha decidido no obtener un teléfono celular). Y esto presentó la primera dificultad: al momento de mandar un SMS de comprobación, la plataforma en línea presentó un problema al detectar un número ecuatoriano con el '9' extra que fue añadido a los teléfonos celulares de Ecuador desde el 2013.

Sin embargo, esto se soluciona de una manera poco convencional, pero bastante sencilla: basta con colocar el número de móvil 'a la antigua', es decir, sin el nuevo número 9. Superado el asunto del teléfono, el usuario invitado a hacer uso de Office 365 recibe un correo electrónico en el que se le da un acceso a la pantalla de configuración en línea.

Desde esta pantalla se obtiene información clave sobre las instalaciones de la licencia de Office 365 Premium, como el número total de instalaciones realizadas hasta el momento, el uso de la herramienta en dispositivos móviles (como iPad, iPhone o teléfonos Android) y los servicios y productos habilitados, en este caso, OneDrive y Skype, con sus "60 minutos de llamadas de Skype a teléfonos en más de 60 países o regiones todos los meses".

## Las novedades

El uso Online. El punto fuerte de la integración de Office con OneDrive se ve al momento de controlar versiones de documentos; cualquier usuario puede simplemente guardar un documento, hoja de cálculo o presentación en OneDrive y entregar accesos con diferentes tipos de permisos para distintos usuarios. De esta forma, no hay lugar a confusiones al momento de llevar una versión antigua de un documento.

Presentaciones en cualquier dispositivo. Otra de las grandes ventajas es el modo de presentación OnLine; Office puede generar una URL única para cada documento, misma que puede ser enviada a diferentes colaboradores para que puedan observar un documento. Esto es particularmente útil con las presentaciones de PowerPoint; basta con generar una URL y entregarla a las personas que se desea que sigan la presentación, sin importar el lugar de donde estén.

La aplicación de iPad. La gran novedad de este año fue la compatibilidad de Office con dispositivos iOS. Word, por ejemplo, presenta un manejo muy intuitivo de la barra de herramientas. Y la mejor parte: el formato de los documentos no se pierde, sin importar en qué dispositivo se hayan originado o realizad cambios.

●

# Repycom cumplió con éxito su segunda convención nacional

Redacción PCWorld Ecuador

La cita fue en Cuenca; hasta la Atenas del Ecuador llegaron los distribuidores de Repycom Cía. Ltda., viajaron desde las diferentes regiones del Ecuador para participar los días 26 y 27 de junio de la Segunda Convención Nacional que la empresa cuencana con 41 años de experiencia en el mercado tecnológico, preparó para mostrarles nuevas opciones de negocio.

El jueves desde muy temprano fueron llegando los 300 participantes, luego de la acreditación respectiva dio inicio el evento. El Ingeniero Pablo Durán, Presidente Ejecutivo de Repycom, fue el encargado de dar la bienvenida al evento, allí expreso que el objetivo de la segunda convención era presentarles los nuevos productos y marcas que Repycom pone a disposición de sus distribuidores, así como diferentes herramientas de dirección y liderazgo que la propia empresa ha puesto en práctica con sus colaboradores, para ayudarles a mejorar su rentabilidad con la venta de nuevas marcas y la búsqueda de nuevos nichos de mercado.

A continuación fue Pablo Joaquín Durán como gerente de la empresa, quien expuso las ventajas de los nuevos productos que comercializan, entre los principales: la PC Android All-in-One de eLASSER, los sistemas de audio, cajas amplificadoras y parlantes INTEX, la línea de equipos de computación Ultrabook, Mini laptop y All-in-One de HASEE y todas las ventajas que ofrecen los proyectores OPTOMA, que cuentan con tecnología DLP, todos, productos con sistemas de última generación y con la garantia de Repycom Cía. Ltda.

Luego del receso de medio día, la tarde inició con la exposición sobre como incrementar los negocios a través de las redes sociales, charla bastante práctica y explicativa sobre un tema que sin duda ha permitido expandir el comercio en otros espacios con la promoción de marcas en el internet.

La noche del jueves fue la oportunidad para recorrer la bella Cuenca y compartir de una "noche cuencana" con música de banda de pueblo, danza y castillos, al tiempo de disfrutar de la exquisita gastronomía de la ciudad distinguida como Patrimonio Cultural de la Humanidad, un momento de sana distracción en donde primó la camaraderia y relució aquello de que los cuencanos son excelentes anfitriones.

El viernes fue un día más tranquilo, la agenda contemplaba la oportunidad de que los distribuidores puedan tener una especie de rueda de negocios, fue el momento para intercambiar contactos, establecer relaciones comerciales y conocer en detalles de las promociones que Repycom tenía para ellos.

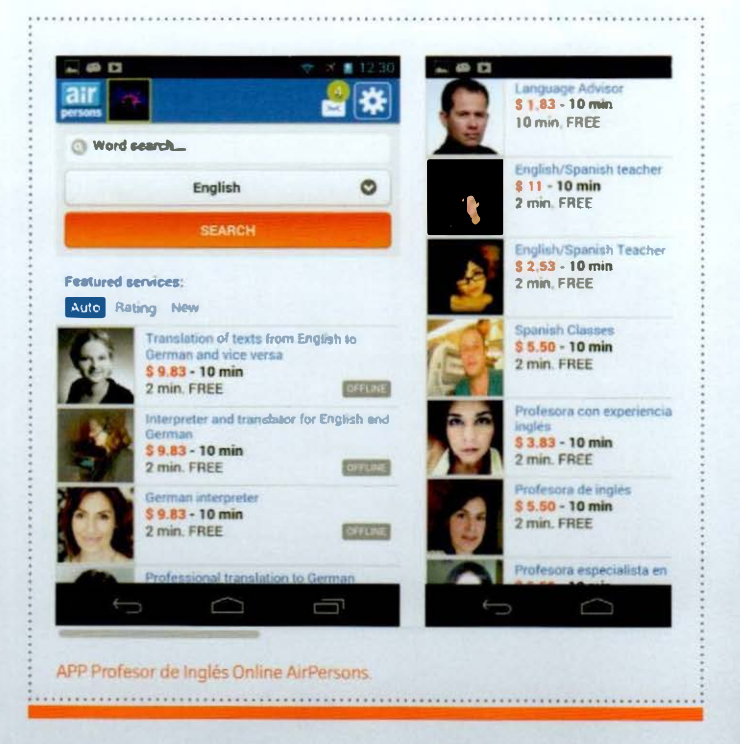
La Convención culminó con una grata sorpresa, una tarde de esparcimiento en un lugar especial; Piedra de Agua Fuente Termal y SPA, espacio ubicado en la parroquia Baños a pocos minutos del centro de Cuenca, un sitio especialmente escogido para cerrar este evento que demostró porque Repycom ha logrado mantener durante más de cuatro décadas, el liderazgo en la comercialización de equipos tecnológicos.



# Una nueva opción aprender inglés online dispositivos Windows Phone

Redacción PCWorld Ecuador

Airpersons.com lanzó hace poco Profesor de Inglés Online AirPersons, una APP para dispositivos Windows Phone que pone al alcance de cualquier profesor o alumno la enseñanza o el aprendizaje del inglés mediante sesiones de videochat. Una de sus características es hacerlo en cualquier lugar y a cualquier hora del día, a través de smartphones, realizando el cobro de la sesión una vez que ha finalizado.



APP Profesor de Inglés Online AirPersons.

La aplicación permite a los usuarios ofrecer servicios de enseñanza del idioma a cualquier interesado en cualquier parte del mundo, así como encontrar un profesor que pueda impartir clases de inglés. Al estar presente en todo el mundo, siempre hay un profesor que pueda ayudar a un estudiante, o un alumno que requiera los servicios de un experto en el idioma para aclarar sus dudas.

Según Leo Lauper, co-fundador de AirPersons, aunque la enseñanza de inglés no es algo nuevo en Internet y en APPs para smartphones, casi todas estas se limitan a cursos, audio o diccionarios. Los estudiantes de idiomas necesitan una manera rápida de poder ser atendidos por un profesor que pueda resolver sus dudas o enseñarles directamente, preferiblemente –dijo- a través de videochat. Este lanzamiento ofrece a los profesores y alumnos esa posibilidad de contacto directo y en tiempo real.

El funcionamiento de Profesor de Inglés Airpersons es de lo más sencillo. El usuario sólo tiene que descargar la APP en la Windows Phone APP Store, tras lo cual se inicia el proceso de registro. Todo aquel que desee ofrecer sus servicios en la enseñanza del idioma, puede crear el servicio en la página web de Airpersons.com, detallando las condiciones del mismo como el precio, el horario de disponibilidad, el coste de cancelación de la sesión, y toda la información que el profesor necesite proporcionar. Una vez creado el servicio, podrá atender las consultas de sus clientes desde su smartphone con Windows 8 siempre que se encuentre online.

La privacidad tanto del profesor como del alumno o cliente está completamente garantizada en todo momento. Siempre que un cliente quiere comenzar una sesión con un profesor, el sistema solicita los datos de su tarjeta de crédito o cuenta de PayPal. De esta manera, solo se inicia la sesión cuando se ha retenido el saldo necesario. Esto permite la protección de los datos de pago del cliente, que nunca se facilitan al profesor, mientras que el número de teléfono del profesor nunca está disponible para el cliente.

Los alumnos tienen profesores disponibles las 24 horas del día, que se encuentran en otros países, incluso profesores nativos. Y todo a precios que van desde los 5 euros.



# WD presenta el prototipo del primer disco duro para PCI Express en Computex 2014

Redacción PCWorld Ecuador

WD, compañía filial de Western Digital, mostrará el prototipo del primer disco duro para PCI Express, tecnología que permite intercambiar información, a gran velocidad, entre dispositivos como tarjetas gráficas, de sonido o de red con el procesador de un equipo.

La innovación fue presentada en el marco de la feria tecnológica Computex Taipei 2014, celebrada el 3 y 4 de junio pasados en China. Este prototipo introduce la nueva interfaz SATA Express, una variante de la tecnología PCI Express, que ya se ofrece en las plataformas de placa base de la serie 9 de chipsets de Intel, lanzados recientemente. La interfaz SATA Express da el primer paso para una mayor velocidad, menos consumo de energía y flexibilidad para futuros diseños OEM.




El camino hasta el primer prototipo de SATA Express ha durado 3 años. En 2011, SATA-IO, el grupo responsable de planificar el futuro de SATA, anunció que estaba desarrollando una nueva especificación que cambiaría el núcleo tecnológico detrás de SATA, mediante su fusión con la interfaz para ordenadores PCI Express. En 2013, se anunció la especificación SATA Express y, un año después, WD con algunos de sus partners han realizado un prototipo que se prevé será la próxima generación en tecnología de almacenamiento.

Acercándose a PCI Express, la industria une el bus de almacenamiento y el bus de computación más populares del mundo. Esta unión constituye un sólido camino para innovar hacia nuevas prestaciones, preservando al mismo tiempo la posibilidad de conectar discos SATA antiguos en nuevos equipos informáticos basados en SATA Express.

La nueva infraestructura SATA Express permite a los clientes trabajar con SSDs, SSHDs y HDDs en un único bus común. Además, la presentación de este prototipo aprovecha los drivers estándar AHCI y es compatible con todas las versiones actuales de los sistemas operativos 'cliente'.

"Con el lanzamiento de la serie 9 de chipsets de Intel, desde GIGABYTE estamos muy contentos con el lanzamiento al mercado de nuevas placas base compatibles con la última tecnología SATA Express", comentó Colin Brix, director de marketing de la unidad de negocio de placas base de GIGABYTE. "En la industria del almacenamiento, WD es uno de los primeros fabricantes en presentar dispositivos SATA Express, y desde nuestra empresa estamos muy contentos de realizar una demostración de los últimos discos en Computex. De esta forma, mostramos a los clientes lo rápido que es este bus PCI Express basado en SATA Express en comparación con las generaciones de dispositivos anteriores".

# Philips se reinventa con su campaña "Innovation and you"

Redacción PCWorld Ecuador

Henk de Jong, ceo de Philips para América Latina, cree que el gigante de Eindhoven (Holanda) es una empresa que, a más de pasado, tiene mucho futuro. Respaldada por sus 123 años de historia, ahora plantea una nueva línea de marca conocida como "Innovation and you".

Como lo hiciera en 1915 cuando presentó el tubo médico de rayos X, ahora apuestan por mejorar la salud y la vida de sus clientes con tecnología de punta. Su meta es optimizar la vida de 170 millones de personas en América Latina.

En la región, la campaña se centra en iconos latinoamericanos. Por ejemplo, Philips adecuó, una de sus especialidades, la iluminación externa del estadio Maracaná, donde tendrá lugar la final de la Copa Mundial de Fútbol de este año. Para hospitales ideó un software que mejora la administración. Además, los médicos pueden tomar excelentes rayos X de corazón, hígado y otros órganos gracias a la tecnología de punta desarrollada por la empresa holandesa. Karime Amaya, manager healthcare de Latinoamérica, asegura que Philips tiene instalada la base de resonancia magnética más grande del Ecuador. Entre los clientes que adquirieron esa tecnología están la Clínica Oftálmica, el Hospital Luis Vernaza, Hospital de los Valles, Clínica Pichincha, Hospital Metropolitano, Axis, Clínica Kennedy, y muchos más.

Según Amaya, Philips ha crecido en el área médica a un ritmo del 15% durante los últimos cuatro años. Esta circunstancia se dio desde que el IESS contrató a los centros de salud privados para atender a sus afiliados. Lo que ocasionó que la demanda en hospitales y clínicas particulares se incremente, aseguró.

Henk De Jong, CEO Philips Latam Markets, Elizabeth Estrada, Key Account Manager Consumer Lifestyle Ecuador, y Mauricio Villegas, Project manager Luminaries Latam

Pero el gigante abarca otras necesidades, en el caso del cuidado integral de bebés está la línea Avent, que en septiembre cumple 30 años, por lo que tendrá un relanzamiento de imagen. Elizabeth Estrada, key account manager consumer lifestyle de Philips Ecuador, asegura que también son líderes en productos de afeitado eléctrico y depilación. El producto estrella para mujeres es Lumea, un depilador láser, que detiene el crecimiento del vello. En electrodomésticos, desde enero, comercializan dos innovaciones: Airfryer, una freidora sin aceite, y un eficiente extractor de jugo.

# ELEVISORES CURVOS ULTRA HIGH DEFINITION (UHD)

edacción PCWorld Ecuador

n estos tiempos cuando el fútbol es el centro de gravedad nada mejor que reunirse en la sala alrededor de un televisor. Samsung trae nuevos modelos curvos y Ultra High Definition (UHD), que incluyen un exclusivo Panel de Fútbol, con amplio contenido producido por ESPN. Esta variedad incluye noticias, videos e información en tiempo real. También ofrecen el Modo Futbol que, con tocar un botón, optimiza la imagen de la cancha y el sonido de la hinchada y las funciones Replay Picture in Picture y Mejores Momentos, para almacenar las jugadas maestras del partido y verlas una y otra vez. Con el diseño curvo de la pantalla, Samsung proporciona un mayor campo de visión y es capaz de crear un efecto panorámico totalmente absorbente.

# LA POTENCIA CARACTERIZA A LAS NUEVAS PORTÁTILES Y PC DE ESCRITORIO DE LENOVO

Redacción PCWorld Ecuador

Lenovo anunció tres nuevos productos de su línea de portátiles y PC de escritorio: Y40, Y50, Z40 y Z50, y la nueva PC de escritorio All in One.

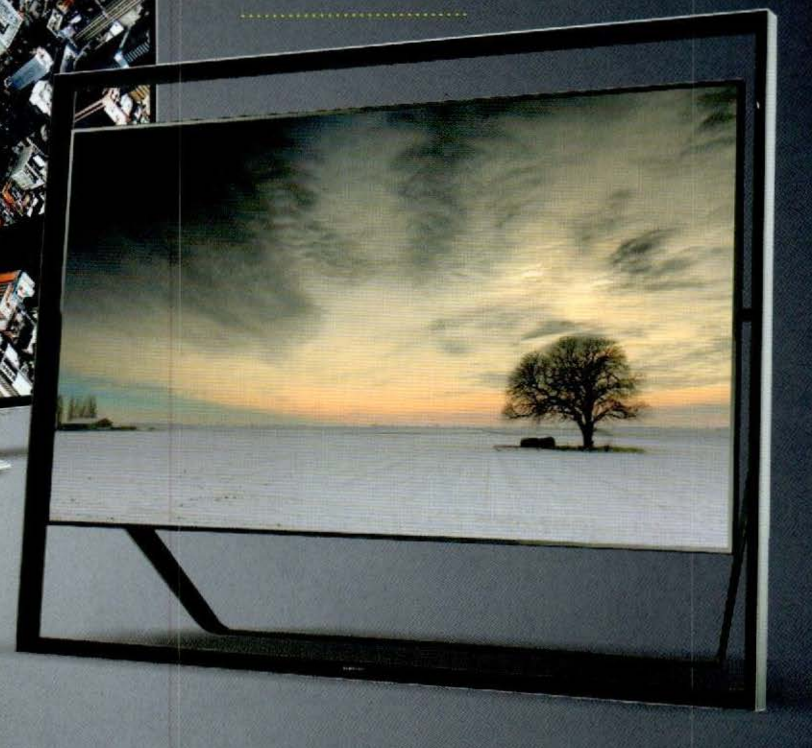
Las portátiles cuentan con los mejores gráficos, opcionalmente, AMD Radeon en la Y40 y NVIDIA GeForce en la Y50. Potenciada por un procesador Intel Core i7 de cuarta generación, Windows 8.1 y disco duro o unidad de estado sólido. La Z40 de 14" y la Z50 de 15,6" poseen una pantalla opcional Full HD 1920 x 1080, procesador Intel Core i7 de cuarta generación, gráficos opcionales NVIDIA GeForce, ...dows 8.1 y Dolby Home Theatre v4. También vienen con gran ... 1 TB, ya sea en disco duro o

La C560 viene con Windows 8.1. Además cuenta con una pantalla multitouch opcional full HD de 23" 1920 x 1080. Esta All in One l... ofrece a los usuarios un rendimiento muy completo. Cuenta con pro... cesador Intel Core i7 y gráficos NVIDIA GeForce que dejan ver el con... tenido en imágenes vívidas y con alta capacidad de respuesta. Lo... aficionados al sonido y el video disfrutarán del audio Dolby Advance... Audio y de la grabadora de DVD, ideal para escuchar música y mi... películas, junto con un disco duro de hasta 2 TB para guardar sin li...



# DUPLICAR A VELOCIDADES DE 3 GBPS ES POSIBLE

Redacción PCWorld Ecuador



Vinpower fabricante de controladoras y dispositivos para duplicación, a través de su distribuidor exclusivo Pincomputers C.A. (Pinsoft) para Ecuador, lanzó un nuevo producto para administrar imágenes grabadas en un disco duro. Estos dispositivos conectan la torre duplicadora hacia el PC, permitiendo copiar desde una computadora imágenes de películas DVD, Blu-Ray, video juegos de XBOX, Play Station, música, programas; a su torre duplicadora, creando así imágenes 100% garantizadas y sin errores. Los respaldos e imágenes dentro del disco duro son administrados con la ayuda de conectores eSATA / USB y USB 3.0 externos, que pueden funcionar a velocidades de hasta 3 Gbps, lo que da mejor opción de interfaz para aquellos que exigen una alta velocidad de transferencia.

# EL CUIDADO DE BEBÉS SE FACILITA CON LA BABYCAM

Redacción PCWorld Ecuador

Una de las mayores preocupaciones de los padres es vigilar lo que pasa con sus hijos, en especial en las noches mientras duermen o están en casa con otras personas que cuidan de ellos. Si en su familia hay un bebé o un niño de corta edad, la BabyCam DCS-825L, conectada a la aplicación mydlinkBaby, permite a los padres transformar sus teléfonos inteligentes o tabletas en monitores de videovigilancia.

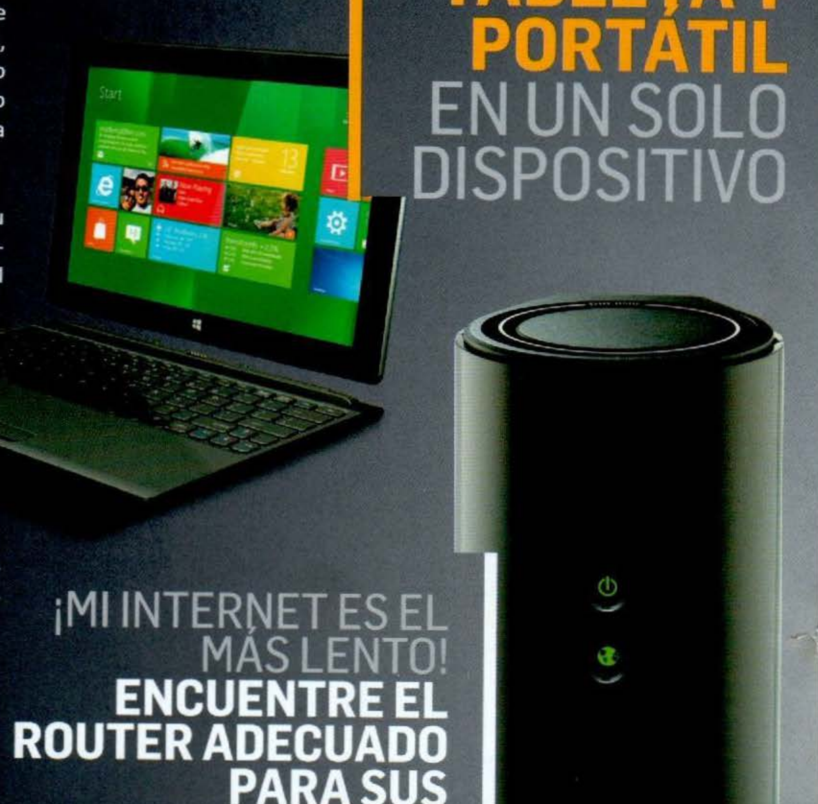
Gracias a la imagen en alta definición y los sensores avanzados de sonido, movimiento y temperatura ambiente de la BabyCam, los padres pueden estar pendientes del

itratech PC presentó su portátil Tablet (tecnología Intel Detachable 2 en 1) modelo W10.1 con acceso a redes 3G, entre sus principales tecnologías se destaca: pantalla de 10.1 pulgadas IPS de alta definición, 2GB de memoria ram, 32GB disco duro de estado sólido expandible a 64 por medio de micro SD, redes Wifi, bluetooth y 3G (datos). Este nuevo producto cuenta con licenciamiento Windows 8.1 para tabletas y Microsoft Office perpetuo.

La visualización de gráficos es de alta calidad, gracias a su pantalla de alta definición: 10.1 pulgadas 1280x800. El trabajo no es problema pues cuenta con un procesador Dual Core Intel n2805, además de una memoria de 2Gb ddr3. Un disco duro 32gb expandible a 64gb por medio de micro SD, le dan una buena capacidad de almacenamiento.

Otras herramientas habituales son su capacidad WiFi, bluetooth y 3G datos. Tiene una batería 3.400 MAH y puertos USB 3.0 – Micro HDMI. No menos importante es que incluye licencia Windows 8.1 y office 2013 para procesamiento de documentos. Finalmente está su doble cámara 720p para mantener conversaciones por Internet.

# TABLETA Y PORTÁTIL EN UN SOLO DISPOSITIVO




# ¡MI INTERNET ES EL MÁS LENTO! ENCUENTRE EL ROUTER ADECUADO PARA SUS NECESIDADES

Cuando se recibe señal de un router, dentro de casas u oficinas, existen obstáculos como paredes, muros y otros artículos que debilitan la recepción de internet. Las proveedoras de este servicio entregan, por lo general, equipos básicos, diseñados para conectar a pocos dispositivos y en lugares sin muchos obstáculos.

Para departamentos de solteros o recién casados el router D-Link DIR-816L es la solución perfecta. Opera en un lugar pequeño y conectará a pocos dispositivos. Para departamentos con un grupo familiar promedio, es recomendable el router D-Link DIR-850L con tecnología "Wireless AC", brinda una mayor cobertura inalámbrica. Y para casas amplias con varios miembros de la familia bajando música, descargando videos, jugando en línea, interactuar con personas de distintas partes del mundo -todo a la vez-, el router D-Link DIR-868L. Es el más adecuado ya que permite mayor alcance y velocidad. Este router es perfecto también para grupos de estudiantes que constantemente bajan información, hacen consultas de estudio online y están conectados a las redes sociales constantemente, porque otorga velocidades hasta 4 veces más rápidas; lo que permite realizar las tareas más ágilmente, así como el ahorro de la batería de los dispositivos por conexiones inalámbricas más rápidas.

# AMAZON FIRE: EL NUEVO CONTENDOR ENTRE LOS SMARTPHONES

mazon presentó su muy esperado contendor en el mercado de teléfonos inteligentes, un Smartphone bajo el nombre "Fire"; el dispositivo tiene una pantalla de 4,7 pulgadas y un procesador de cuatro núcleos.

También cuenta con una cámara de 13 megapíxeles trasera con estabilización óptica de imagen por medio de hardware para reducir los efectos de las sacudidas de la cámara de fotos más claras y nítidas.

Una característica clave del teléfono, por lo menos para Amazon, es una aplicación llamada "Firefly", que proporciona un importante enlace con la tienda en línea de la compañía, dado que al estilo de la app Shazam realiza un reconocimiento de archivos de música, programas de televisión, libros y diversos objetos, para realizar una búsqueda de los objetos reconocidos en la tienda en línea de Amazon, e incluso, agregar los objetos que se seleccione al carrito de compras.

Dicha aplicación encuentra, por ejemplo, los productos a través de sus códigos de barras o las fotos de las etiquetas y puede identificar canciones cuando se reproducen fragmentos de la música.

El teléfono estará disponible en los EE.UU. a través de un contrato con AT & T. Una versión con 32 GB de memoria costará USD 200 y una versión de 64 GB costará USD 300.




# E3 2014: LOS VIDEOJUEGOS DE LA SIGUIENTE GENERACIÓN EN TODA SU GLORIA

PCWorld Estados Unidos, TechHive Estados Unidos
PCWorld Ecuador

2014 fue el año de los videojuegos. La conferencia anual de la industria de videojuegos la Electronic Entertainment Expo, mejor conocida como la E3, dejó de lado el hardware y se concentró en el software. Ya en las conferencias de años pasados se había hablado extensamente acerca de las grandes características de procesamiento, almacenamiento y despliegue gráfico de las consolas y computadoras de la siguiente generación.

Para este año, cuando ya estamos metidos en el inicio del vasto territorio de la siguiente generación de consolas, a las grandes casas desarrolladoras no les queda más que empezar a poblar ese vasto territorio, que hasta el año pasado, parecía un desierto.

Pero no más. Varias casas desarrolladores le están apostando directamente al desarrollo de sus juegos; algunas lo hacen con juegos de transición (disponibles para consolas de tercera y de cuarta generación), mientras que otras se están lanzando directamente a aprovechar todo el potencial gráfico y de procesamiento de las nuevas consolas, con títulos que se ejecutarán con una definición de 1080 p y 60 cuadros por segundo.

A continuación, veremos lo más destacado de una E3 en la que, si bien hubo algunas sorpresas en cuanto a Hardware, podemos decir con confianza que fue dedicada prominentemente al software.




## UNCHARTED 4: A Thief's End

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4.**
DESARROLLADOR: **NAUGHTY DOG**

FECHA DE LANZAMIENTO: **2015**

"Si hay una cosa que he aprendido en todos estos años es que no hay tal cosa como un plan de éxito seguro". Esta es la frase que se pudo escuchar en el avance de video de este juego, y justamente en la voz Sully, el mentor del protagonista principal de la serie Uncharted, Drake. Tal vez no hay tal cosa como un plan infalible, pero Uncharted 4 definitivamente será un éxito seguro.

Solamente se vio breves imágenes del juego, pero definitivamente se nota la influencia que el trabajo de Naughty Dog en The Last of Us tuvo en este nuevo juego. Por cierto: otra de las joyas de Sony es la remasterización de The Last of Us para PS4, con gráficos de próxima generación.

## STAR WARS BATTLEFRONT

PLATAFORMAS:
**PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC**
DESARROLLADOR: **EA DICER**

FECHA DE LANZAMIENTO:
**30 DE SEPTIEMBRE DE 2015**

No ha habido una entrega de Star Wars: Battlefront desde Battlefront 2, para Xbox, allá por el 2005. ¡Hace 9 años! Hubo rumores, filtraciones, cancelaciones… y los aficionados venían esperando alguna confirmación durante todo este tiempo.

Pues basta de esperar. EA reveló poco de Battlefront en la conferencia E3 del 2013, y este año tenemos un breve 'detrás de las cámaras' del juego. Hoth y Endor son solo dos de las principales locaciones en las que el juego tomará parte. Pero queda mucho por revelar. ¿Podrán participar 64 jugadores en simultáneo? ¿Qué tamaño tendrá Hoth? Solo queda esperar que la fuerza nos acompañe en la espera de más información.

TOM CLANCY'S

# THE DIVISION

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC**
DESARROLLADOR: **UBISOFT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **31 DE DICIEMBRE DE 2015**

The Division es otro de los juegos que ya han dado de qué hablar desde la E3 de 2013, cuando nos cautivó con un gran ambiente post-apocalíptico, completo con la escases de recursos por los cuales hay que rebuscar toda esquina posible y pelear con grupos de bandidos por lo que ha quedado de la humanidad.

El tipo de juego de The Division podría definirse como un "Escuadrón"; tú interpretarás el papel de un agente del gobierno que trabaja para una división secreta diseñada para restablecer el orden si alguna crisis se desata. Y bueno, casi como coincidencia, en la última demo se ve como efectivamente se desata la madre de todas las crisis, misma que permitió mostrar una jugabilidad bastante fluida de combate táctico en una batalla contra un grupo de matones bien armados. También se lanzó un avance en video que muestra como un virus mortal hace sucumbir a los Estados Unidos.

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3, XBOX ONE, XBOX 360, PC**
DESARROLLADOR: **UBISOFT MONTPELLIER**

FECHA DE LANZAMIENTO: **25 DE JUNIO DE 2014**

Valiant Hearts: The Great War utiliza el mismo motor gráfico de juegos como Child of Light y Rayman, pero nos lleva a un conjunto de historias que se desarrollan durante la Primera Guerra Mundial. La inspiración de este juego viene de cartas enviadas por soldados durante la Gran Guerra, y nos lleva a través de 4 historias entrelazadas.



# VALIANT HEARTS
## - THE GREAT WAR -




# THE ORDER 1886

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4**
DESARROLLADOR: **SCE SANTA MONICA, READY AT DAWN**

FECHA DE LANZAMIENTO:
**20 DE FEBRERO DE 2015**

Sony no pierde el tiempo con sus exclusivas. Este juego de monstruos ubicado en la época victoriana ya se dejó ver el año pasado, pero para este año ya se mostraron algunas escenas de la jugabilidad.

Este es un juego oscuro y se ve casi como un juego de terror y supervivencia en el momento, con una jugabilidad lenta y metódica. Se pudo ver en el avance de video al protagonista enfrentándose contra alguna cosa tipo hombre lobo mezclado con zombie. Así que mejor ir preparando algunas balas de plata entre las municiones para enfrentar a lo que sea que esté por venir el próximo año en este juego.

# DESTINY

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3, XBOX ONE, XBOX 360**
DESARROLLADOR: **BUNGIE SOFTWARE**

FECHA DE LANZAMIENTO: **9 DE SEPTIEMBRE DE 2014**

El ver el avance en video de Destiny, cualquiera pensaría que por fin Halo llegó a la Playstation. Bungie está haciendo un nuevo juego, pero se ve sin lugar a dudas que es de los mismos creadores de Halo. Y eso no es necesariamente algo malo, por el contrario. Destiny parece bastante interesante, para un juego de acción, con vistas épicas, un universo ascinante de ciencia-ficción, y un montón de disparos multijugador.

# Bloodborne

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4**
DESARROLLADOR: **FROM SOFTWARE**

FECHA DE LANZAMIENTO: **31 DE DICIEMBRE DE 2014**

Se había escuchado rumores de que Hidetaka Miyazaki, director de Demon's Souls y Dark Souls, estaba trabajando en algo nuevo. La confirmación de esos rumores ahora tienen nombre: Bloodborne, conocido previamente como Project Beast, y programado para un lanzamiento 2015.

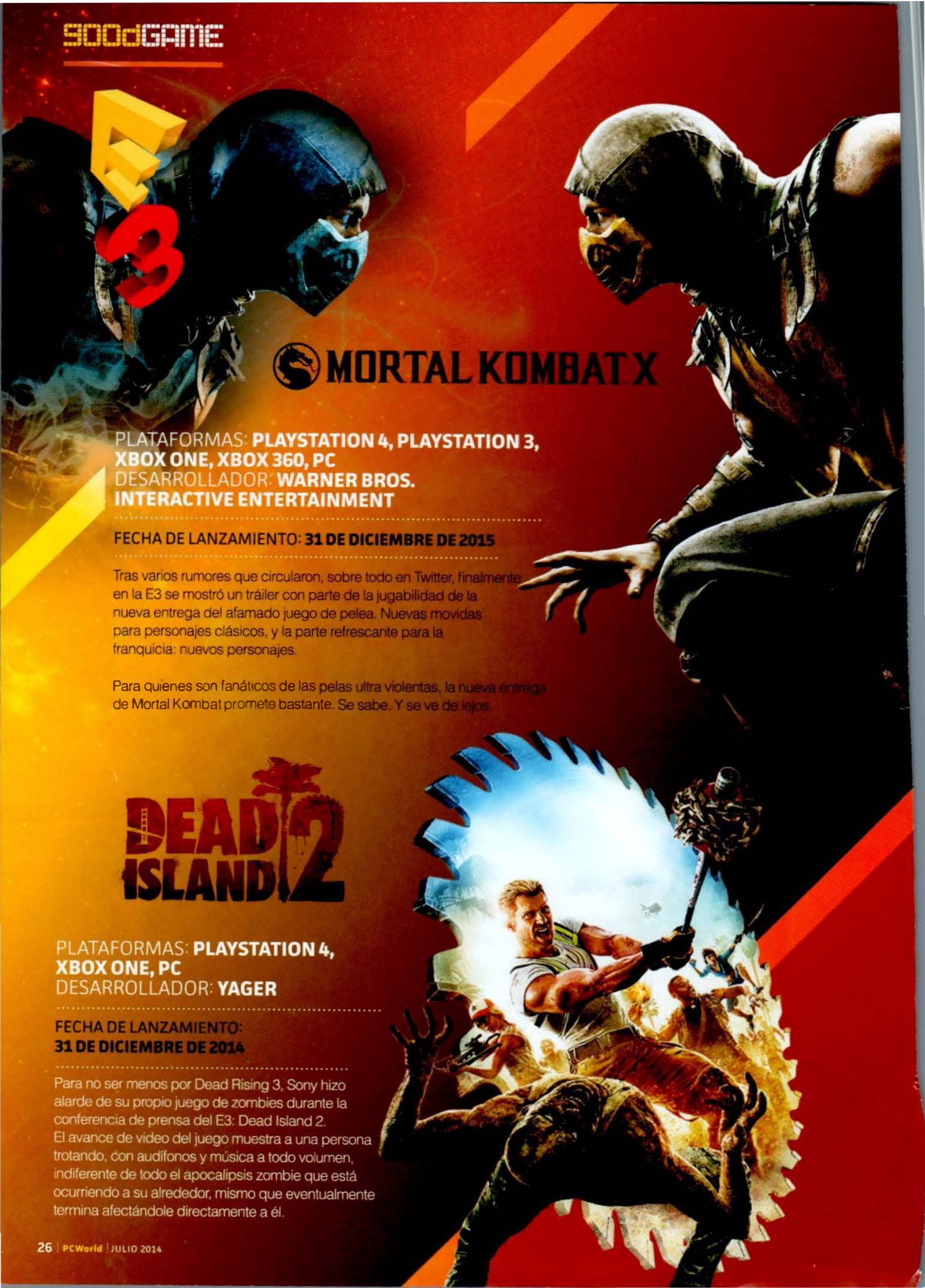
Aunque no se ha visto todavía algo de la jugabilidad, el avance mostrado en la E3 es sombrío, espeluznante, y ultra-violento. Pero ¿Será también ultra-difícil? ¿Va a hacerte llorar? ¿Querrás romper el control de tu consola en pedazos? La respuesta a esta y otras preguntas solo la podremos tener a medida que se acerca el final del año.

# FARCRY 4

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3, XBOX ONE, XBOX 360, PC**
DESARROLLADOR: **UBISOFT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **18 DE NOVIEMBRE DE 2014**

Ubisoft no mostró mucho sobre el juego, pero lo que mostró fue suficiente para dejar muchas bocas abiertas. La introducción mostrada en el avance del juego deja una cosa muy, muy clara: el villano rubio de Far Cry 4 es una poderoso y sádico dictador, que además odia manchar sus zapatos de sangre. Pero la parte impresionante realmente estuvo en la demo de la jugabilidad de Far Cry 4: un frenético tiroteo en un mundo abierto, elefantes que pueden ser asustados para arrasar con todo lo que tengan en frente y así ser usados cómo armas de destrucción masiva naturales. Ah, y los más importante: los jugadores pueden invitar a sus amigos a jugar en línea. ¿Qué tiene esto de impresionante? Pues que los amigos invitados no necesitan tener una copia del juego. Basta con que tengan la misma consola del anfitrión, y que el anfitrión tenga el juego.




# MORTAL KOMBAT X

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3, XBOX ONE, XBOX 360, PC**
DESARROLLADOR: **WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **31 DE DICIEMBRE DE 2015**

Tras varios rumores que circularon, sobre todo en Twitter, finalmente en la E3 se mostró un tráiler con parte de la jugabilidad de la nueva entrega del afamado juego de pelea. Nuevas movidas para personajes clásicos, y la parte refrescante para la franquicia: nuevos personajes.

Para quienes son fanáticos de las pelas ultra violentas, la nueva entrega de Mortal Kombat promete bastante. Se sabe. Y se ve de lejos.

# DEAD ISLAND 2

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC**
DESARROLLADOR: **YAGER**

FECHA DE LANZAMIENTO: **31 DE DICIEMBRE DE 2014**

Para no ser menos por Dead Rising 3, Sony hizo alarde de su propio juego de zombies durante la conferencia de prensa del E3: Dead Island 2. El avance de video del juego muestra a una persona trotando, con audífonos y música a todo volumen, indiferente de todo el apocalipsis zombie que está ocurriendo a su alrededor, mismo que eventualmente termina afectándole directamente a él.




PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC, MAC**
DESARROLLADOR: **CD PROJEKT RED**

FECHA DE LANZAMIENTO: **24 DE FEBRERO DE 2015**

Para la tercera entrega, CD Projekt ha transformado el universo de lúgubre oscuridad de The Witcher en un juego de mundo abierto. La demo de la E3 mostró a Geralt, protagonista desde hace mucho tiempo de la saga, durante el seguimiento de un griffin al que ya había herido. En el camino se pudo observar todo lo que este mundo abierto ofrece. Por ejemplo, el protagonista se puede encontrar con búsquedas secundarias, donde un grupo de bandidos amenazan a una mujer, lo que lleva a Geralt a intervenir y defender el honor de la damisela en peligro.

E3

# BATMAN

ARKHAM KNIGHT

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC**
DESARROLLADOR: **ROCKSTEADY STUDIOS**

FECHA DE LANZAMIENTO:
**31 DE DICIEMBRE DE 2015**

La mayor novedad de la nueva entrega de Batman es que esta vez los jugadores podrán conducir el Batimóvil. Tras las entregas anteriores de Batman, el nuevo diseño de Ciudad Gótica es bastante impresionante. Las imágenes mostradas durante el evento se ven, sin duda, impresionantes. ¿Lo más impresionante? La falta de trabas o fallas en el despliegue de imágenes de altísima calidad al momento del juego. Por cierto, la PS4 recibirá contenido exclusivo para este juego, cortesía de uno de los enemigos principales del juego: el Espantapájaros.



# The SIMS 4

PLATAFORMAS: **PC.**
DESARROLLADOR: **EA.**

FECHA DE LANZAMIENTO:
**2 DE SEPTIEMBRE DE 2014.**

Sí, los Sims están regresando, y los personajes son tan estrafalarios como siempre. ¿Cuán estrafalarios? En la demostración de juego presentara en la conferencia de prensa de EA, un Sim se rio tan fuerte que murió de risa. Eso, además de surrealista, es una señal alentadora para los tipos de jugadores que, por ejemplo, ordenan a sus Sims ir a una piscina, luego retiran las escaleras de salida, y ríen al ver el comportamiento de su pobre personaje en el agua. En cualquier caso, los Sims ahora tienen "corazón", y las emociones juegan un papel muy importante en el juego.

# GRIM FANDANGO

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, PLAYSTATION VITA, PC**
DESARROLLADOR: **LUCAS ARTS, DOUBLE FINE PRODUCTIONS**

FECHA DE LANZAMIENTO: **30 DE SEPTIEMBRE DE 1998**

Un momento... ¿Este juego no es de hace 15 años? Pues esta fue una de las grandes sorpresas entre los anuncios de este año. Sony ha anunciado que va a volver a la vida el juego clásico de aventura Grim Fandango.

Es la primera vez que el juego ha estado disponible legalmente desde hace años, y ver que llega a la PlayStation 4 es un anuncio muy importante para quienes añoran a los mejores juegos del pasado.




PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC**
DESARROLLADOR: **EA DICE**

FECHA DE LANZAMIENTO: **31 DE DICIEMBRE DE 2014**

Siguiendo la tendencia de la gran mayoría de juegos de esta E3, Mirror's Edge 2 debutó en forma de trailer en la E3 de 2013, y este año ya dio un breve vistazo de su jugabilidad. Las tomas de acción presentadas vinieron bajo la etiqueta de un 'prototipo conceptual' y permitió ver las distintas maneras en que Faith, la protagonista, podrá utilizar el entorno a su favor durante el combate, corriendo por las paredes y saltando sobre sus enemigos, al puro estilo Parkour al que el juego nos ha acostumbrado desde su primera entrega.

Otro dato interesante: los niveles de Mirror's Edge 2 tendrán varias rutas para dar cabida a diferentes niveles de habilidad de la protagonista.




PLATAFORMAS:
**PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC**
DESARROLLADOR:
**TURTLE ROCK STUDIOS.**

FECHA DE LANZAMIENTO: **21 DE OCTUBRE DE 2014**

Evolucionar es el nuevo juego de los creadores de Left 4 Dead, y es posible ver algunas similitudes de antemano: Al jugarlo, tú formas parte de un grupo de cuatro cazadores, y están tratando de localizar y matar a un monstruo. Cada cazador tiene una fuerza específica. Por ejemplo, el atrapador puede disparar arpones-trampa, atrapando al monstruo y evitando que huya, mientras que el resto del equipo se ocupa hacerle todo el daño posible.

El giro, viene cuando te das cuenta de que el monstruo es también un jugador humano. Este juego establece un modo de combate de 4 contra 1, y para equiparar la desventaja, el monstruo se vuelve más y más poderoso mientras el juego continúa, tirando piedras, respirando fuego y causando estragos en general.

PLATAFORMAS:
**PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3, XBOX ONE, XBOX 360, PC.**
DESARROLLADOR:
**ROCKSTAR NORTH.**

FECHA DE LANZAMIENTO:
**17 DE SEPTIEMBRE DE 2013**

Este juego fue lanzado mucho antes de la E3 de este año. De hecho, muchos jugadores ya eran expertos en este juego antes de la E3. ¿Cuál es la novedad? Pues este juego estará presente en las consolas de nueva generación y en las PC. Y no solo eso: los actuales jugadores podrán migrar sus datos, avances y estadísticas hacia su próxima consola, cuando decidan dar el paso de comprar su Xbox One o su Playstation 4.

# DRAGON AGE INQUISITION

Este juego fue uno de los contendores fuertes expuesto en la presentación de EA, al igual que lo fue en el 2013. Esta vez, sin embargo, Dragon Age: Inquisition está muy cerca de su fecha de lanzamiento. EA aprovechó la oportunidad para mostrar más información sobre la cámara de combate táctico del juego, así como imágenes de los escenarios y algunos de los personajes.

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3, XBOX ONE, XBOX 360, PC .**
DESARROLLADOR: **BIOWARE / EA.**

FECHA DE LANZAMIENTO: **7 DE OCTUBRE DE 2014**

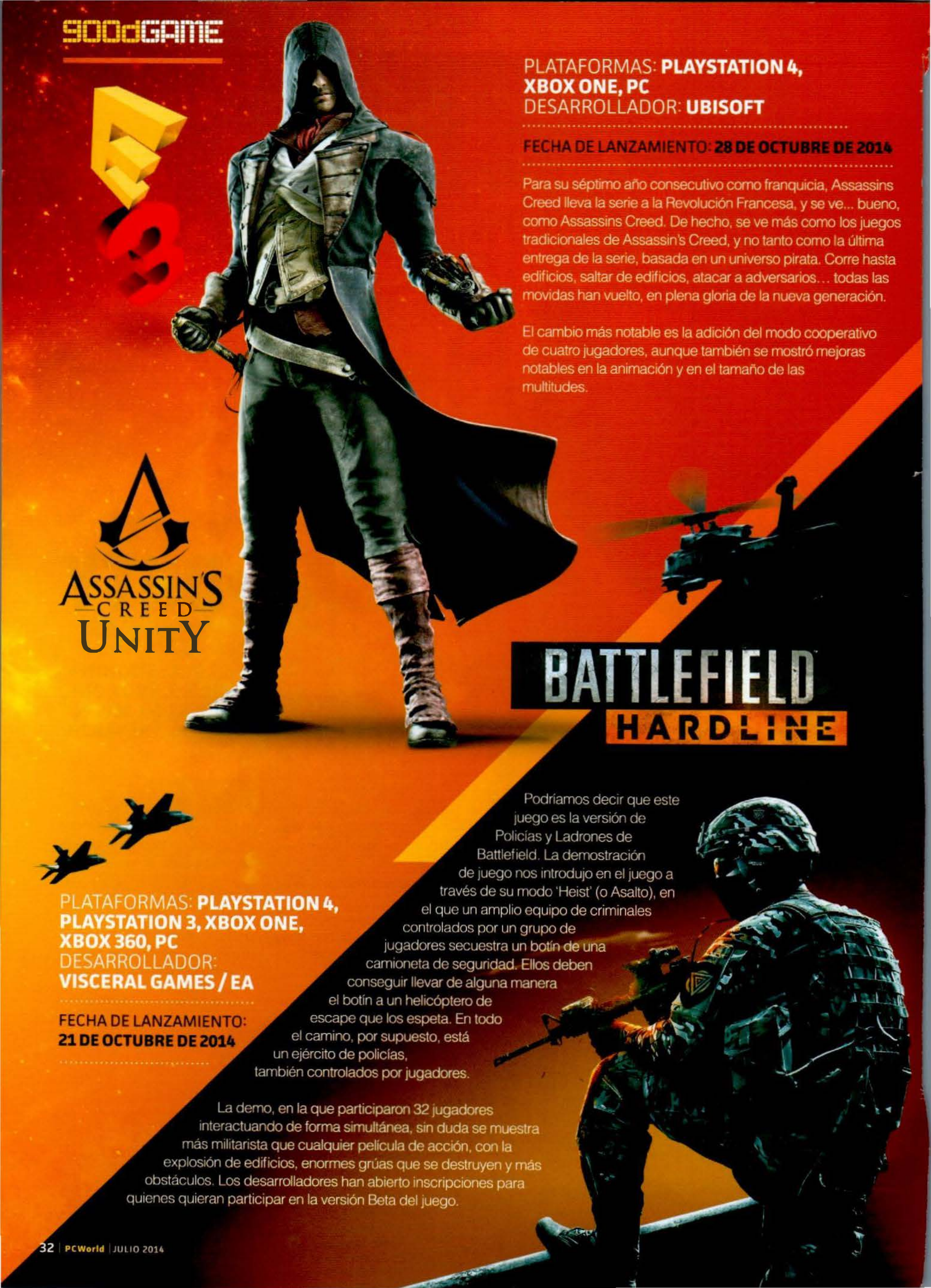
# CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3, XBOX ONE, XBOX 360, PC .**
DESARROLLADOR: **TREYARCH.**

FECHA DE LANZAMIENTO: **4 DE NOVIEMBRE DE 2014**

Call of Duty: Advanced Warfare es el Call of Duty que ya conocemos y que es vorazmente consumido año tras año, complementado con dramáticos eventos en su libreto que entregan una mirada sombría a los horrores de la guerra. A esto, basta sumarle la gran galería de explosiones y las balaceras en abundancia. La gran diferencia en respecto a sus antecesores, es que ahora nos meteremos en las guerras del futuro cercano: armas laser, jetpacks en las botas, y robots mecánicos. Si bien estos elementos ya se han visto en títulos como Titanfall, será interesante la visión de Call of Duty al futuro de la guerra.






PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC**
DESARROLLADOR: **UBISOFT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **28 DE OCTUBRE DE 2014**

Para su séptimo año consecutivo como franquicia, Assassins Creed lleva la serie a la Revolución Francesa, y se ve... bueno, como Assassins Creed. De hecho, se ve más como los juegos tradicionales de Assassin's Creed, y no tanto como la última entrega de la serie, basada en un universo pirata. Corre hasta edificios, saltar de edificios, atacar a adversarios... todas las movidas han vuelto, en plena gloria de la nueva generación.

El cambio más notable es la adición del modo cooperativo de cuatro jugadores, aunque también se mostró mejoras notables en la animación y en el tamaño de las multitudes.

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3, XBOX ONE, XBOX 360, PC**
DESARROLLADOR: **VISCERAL GAMES / EA**

FECHA DE LANZAMIENTO: **21 DE OCTUBRE DE 2014**

Podríamos decir que este juego es la versión de Policías y Ladrones de Battlefield. La demostración de juego nos introdujo en el juego a través de su modo 'Heist' (o Asalto), en el que un amplio equipo de criminales controlados por un grupo de jugadores secuestra un botín de una camioneta de seguridad. Ellos deben conseguir llevar de alguna manera el botín a un helicóptero de escape que los espeta. En todo el camino, por supuesto, está un ejército de policías, también controlados por jugadores.

La demo, en la que participaron 32 jugadores interactuando de forma simultánea, sin duda se muestra más militarista que cualquier película de acción, con la explosión de edificios, enormes grúas que se destruyen y más obstáculos. Los desarrolladores han abierto inscripciones para quienes quieran participar en la versión Beta del juego.



PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC**
DESARROLLADOR: **MONOLITH PRODUCTIONS**

FECHA DE LANZAMIENTO: **7 DE OCTUBRE DE 2014**

## MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR

Talion, un guerrero al que la muerte le ha sido arrebatada de formas misteriosas, se encuentra con vagos recuerdos del momento en el que él, su esposa y su hijo aparentemente son asesinados. En busca de respuestas, y de venganza, él debe recorrer una Tierra Media infestada de Orcos. La historia, enmarcada en el universo narrativo creado por J.R.R. Tolkien, transcurre antes de los eventos de la trilogía de El Señor de los Anillos, pero después de lo narrado en El Hobbit.

## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

PLATAFORMAS: **XBOX ONE, PLAYSTATION 4, PC**
DESARROLLADOR: **UBISOFT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **2015**

No se sabía nada de un juego de Rainbow Six desde Vegas 2, allá por el 2008. Esto es un largo, largo tiempo para esperar para los fans de los shooters tácticos.

Sin embargo, este tiempo de descanso le ha hecho bastante bien a la franquicia. Rainbow Six: Siege, aprovechará al máximo su condición de nueva generación. El juego no solo tendrá un aspecto más táctico que sus predecesores, pero parece que tiene más opciones que nunca antes, gracias a los entornos totalmente destructibles.

En la demo de la E3, por ejemplo, se vio a un equipo hacer un agujero en el suelo de una habitación y caer a través de él en la habitación de abajo para liberar a un rehén.




PLATAFORMAS: **PC**
DESARROLLADOR: **WAYSTONE GAMES / EA**

FECHA DE LANZAMIENTO: **31 DE DICIEMBRE DE 2014**

¡Un nuevo desafío se acerca! El género MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) seguro está sobresaturado de jugadores hoy en día, y presidido por la gigantesca League Of Legends y Dota 2, pero eso no impide a este nuevo contendor en su intento de entrar en el campo de batall multijugador.

Dawngate está buscando para agitar las cosas con un equipo con experiencia en el desarrollo de MOBA que al parecer plasmarán su experiencia en una historia épica, personajes traídos de mundos lite-rarios, y la acción-estrategia flexible de un juego de equipo. Puedes desde ya revisar el tutorial básico de Dawngate en el sitio oficial del juego, http://www.ea.com/dawngate. Incluso puedes registrarte para la Beta del juego si te gusta lo que ves.

## THE CREW

PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC**
DESARROLLADOR: **UBISOFT REFLECTIONS, IVORY TOWER**

FECHA DE LANZAMIENTO: **11 DE NOVIEMBRE DE 2014**

The Crew, el juego de conducción de mundo abierto de Ubisoft, se jacta de que nos permitirá correr desde Miami a Los Angeles sin enfrentarnos a una sola pantalla de carga. Grandes palabras. Por supuesto, en lo que se refiere a la escala de los Estados Unidos, es una historia diferente. Grand Theft Auto V, por ejemplo, permite conducir a través de Los Angeles en pocos minutos. A juzgar por el tráfico real de la ciudad, el juego permite hacer lo imposible.

Ubisoft ha dicho que ciertas misiones se toman dos horas para completar, que para los estándares de videojuegos es muy muy largo. Sabremos más cuando el juego salga en Beta pública en julio, antes de su fecha de lanzamiento en noviembre.




PLATAFORMAS: **PLAYSTATION 4**
DESARROLLADOR: **MEDIA MOLECULE**

FECHA DE LANZAMIENTO: **30 DE NOVIEMBRE DE 2014**

Ha habido especulaciones sobre una LittleBigPlanet 3 desde hace un tiempo. La última entrega de esta franquicia exclusiva de Sony llegó en 2011, y después de que Microsoft lanzó en 2013 su Project Spark, se veía venir una respuesta de Sony.

La compañía finalmente mostró la tercera entrega, aumentando bastante la complejidad y presentando a nuevos compañeros para el protagonista de siempre, Sackboy. Por supuesto, cualquier juego con contenido generado por el usuario depende de en fuerzas externas, por lo que los usuarios tendrán que esperar para ver tanto lo que la gente hace con las nuevas herramientas de elaboración de niveles.

El juego también tiene su dosis de retro compatibilidad: todos los niveles creados para Little Big Planet 1 y 2 estarán disponibles para jugar en la tercera entrega.



## MASS EFFECT

PLATAFORMAS: **NO DEFINIDO**
DESARROLLADOR: **BIOWARE / EA**

FECHA DE LANZAMIENTO: **NO DEFINIDA**

Al ser uno de los pocos 'prototipos conceptuales' desplegados en la E3 2014, Bioware no reveló mucho acerca de la siguiente entrega de Mass Effect, ya que está en una etapa muy temprana de su desarrollo. Pero sí revelan una cosa gigante: el siguiente juego no se centrará en la saga del protagonista de los juegos anteriores, el Comandante Shepard. Sin embargo, dentro de lo poco que se pudo ver entre las escenas, sí se vio una armadura con un logotipo N7... tradicional en la armadura de Shepard. ¿Es muy temprano para plantear posibles hipótesis?




SONY

# PLAY STATION TV: ¿LLEGARON LAS MICRO CONSOLAS?

La presentación de Sony en la E3 2014 definitivamente fue la plataforma de presentación para sus nuevos videojuegos, pero no fue todo acerca de los juegos. La compañía también anunció que su pequeña y encantadora micro consola Playstation TV por fin llegará al mercado de Estados Unidos.

Es casi inevitable la comparación con dispositivos como el Apple TV o el Roku, pero la principal diferencia está en que PlayStation TV se centra en los juegos, no en el streaming de contenidos.

Es capaz de reproducir más de 1.000 títulos de forma nativa, incluyendo la mayoría de juegos de PSP y títulos de PlayStation Vita, pero sus poderes se extienden a través de la nube.

¿Qué quiere decir esto? Que serás capaz de transmitir los juegos de las consolas PlayStation a los televisores que tengan conectado un Playstation TV gracias a la tecnología Remote Play de Sony, por lo ue el dispositivo es una opción interesante para los dormitorios de los hogares que ya han adoptado la visión de Sony para los juegos.

Además, puede transmitir juegos adicionales directamente al dispositivo a través del servicio de juego en nube PlayStation Now de Sony, que actualmente se encuentra en fase beta.

Google y Microsoft han tropezado en su ingreso a la sala de estar de los hogares, básicamente porque se esforzaron demasiado en empujar grandes ecosistemas en el espacio sagrado de relajación del hogar. Sony está haciendo lo mismo con la PlayStation TV, pero si bien un fuerte enfoque en el juego puede disminuir la resistencia a su llegada a la sala de estar, es difícil imaginar que la PlayStation TV como otra cosa que no sea un producto de nicho si no se le añade algunas capacidades de streaming de música y de video.

La versión japonesa de la Playstation TV incluye algunas opciones de entretenimiento desde la Tierra del Sol Naciente, pero no se anunció soporte de medios occidentales para la versión estadounidense durante la conferencia de E3 de Sony. Bastaría con incluir Netflix, Hulu y Pandora en el dispositivo y se convertirá en una buena opción de entretenimiento envolvente por un precio bastante atractivo.

La PlayStation TV básica se venderá por USD 99 cuando se lance este otoño; presumiblemente PlayStation Now saldrá de su estado Beta actual y estará en pleno funcionamiento para ese entonces. Un kit que agrupa en un control DualShock 3 (o sea, un control de PlayStation 3), un cable HDMI, una tarjeta de memoria de 8 GB, y un vale digital para el juego de La Película de Lego también estará disponible por USD 139.






# AMIIBO:

NINTENDO

## EL NUEVO JUGUETE INTERACTIVO DE NINTENDO

Hubo pocas sorpresas y novedades en la presentación de Nintendo este año. Si bien también se centró en el desarrollo de videojuegos, la compañía ha dejado en claro que sigue (y aparentemente seguirá) apoyándose en sus figuras sagradas: Mario y Link.

La sorpresa vino durante la parte de la presentación de la E3 dedicada al juego de peleas que enfrenta a todos los personajes de Nintendo entre sí: Super Smash Bros. para Wii U (cuyo lanzamiento está programado para el 31 de diciembre de 2014).

La gran novedad para este juego: Amiibo, las figuras de acción que interactuarán con la consola. Estas figuras contendrán en su base un chip de Comunicación por Proximidad de Campo (mejor conocido como NFC, por Near Field Communication) que podrá ser escaneado por el mando principal de la Wii U. Este escaneo permitirá cargar los datos almacenados en el personaje: su configuración, estilo de pelea, estadísticas y más para que, cuando hayan sido almacenados, puedan llevarse a cualquier otro lado.

Esto permitirá a los jugadores de Super Smash Bros. llevar su Amiibo a la casa de algún familiar o amigo que también tenga la consola y el juego, descargar su propio jugador a la consola ajena, y jugar con su propio jugador, su estilo de pelea y sus estadísticas. Incluso, se podrá grabar los avances que se logre con el personaje en esa consola.

Según ha anunciado Nintendo, los Amiibo también serán compatibles con la consola portátil 3DS mediante el uso de un dispositivo periférico, que leerá el chip NFC del muñeco y enviará la información a la portátil por medio de su puerto infrarrojo.

Entre los primeros juegos que tendrán compatibilidad con Amiibo están Mario Kart 8, Captain Toad: Treasure Tracker, Mario Party 10 y Yoshi's Woolly World (una versión muy 'a la Nintendo' de Little Big Planet).

# SORPRESAS CON LOS MANDOS Y DISCOS DUROS EN XBOX ONE

MICROSOFT

Después de meses de promesas, Microsoft finalmente lanzó controladores de Windows para el mando de Xbox One, lo que le permite cumplir una doble función: además de funcionar como mando de consola, también servirá como control cableado para los videojuegos de PC.

A diferencia del mando inalámbrico de la Xbox 360, que requiere un adaptador separado para uso de la PC, todo lo que necesita para utilizar el mando de Xbox One en la PC es un cable Micro-USB estándar.

La conexión por cable proporciona energía al mando, por lo que las baterías no serán una preocupación. Por desgracia, no se puede utilizar el controlador de Xbox One de forma inalámbrica en PC, al menos por ahora.

La instalación es relativamente simple; de hecho, puedes encontrar las indicaciones de cómo hacerlo en el sitio web de PCWorld Ecuador, en el siguiente enlace: http://bit.ly/controlXboxPC

Por otra parte, una de las grandes novedades anunciadas un poco antes del inicio de la E3 va con respecto a la consola: la próxima gran actualización de software de Xbox One añadirá soporte de almacenamiento externo, una verdadera salvación para los usuarios que ya han ocupado la totalidad del disco interno de 500 GB de la consola con sus videojuegos.

Microsoft ha dicho desde un inicio que Xbox One apoyaría duros externos, pero no a tiempo para el lanzamiento de la consola.

La actualización de junio permitirá a los usuarios mover sus juegos, aplicaciones y contenido descargables tanto en el espacio de almacenamiento interno como en una unidad externa.

Esa es una característica muy importante teniendo en cuenta el gran tamaño que los juegos de consola masivos ocupan hoy en día.

Sin embargo, hay un par de advertencias: Microsoft está requiriendo que los discos externos sean USB 3.0 y tengan al menos 256 GB de almacenamiento, lo que podría indicar que la consola no aceptaría que los usuarios quieran reutilizar sus viejos discos duros si son, por decirlo, demasiado viejos. La otra condición, es que se tendrá que formatear el disco primero, acabando con todo lo que haya sido almacenado en él previamente.



# 3 AÑOS DE GOOGLE+

## ¿Se acerca su fin?

Redacción PCWorld Ecuador

La red social de Google va por su tercer año de vida. Tras este hito, varios analistas de la industria se preguntan si la compañía está estudiando el futuro de Google+. ¿A dónde va desde aquí?

Google+, que tiene alrededor de 300 millones de usuarios activos mensuales a partir del pasado mes de octubre, ha estado a la sombra de Facebook y sus más de mil millones de usuarios, teniendo algunas críticas por no ponerse al día con su competidor.

Luego, en abril, Vic Gundotra, uno de los vicepresidentes senior y jefe de Google+, anunció que dejaba la compañía. Gundotra era el rostro público de Google+, por no hablar de su principal animador.

Su partida planteó preguntas sobre el futuro de Google+ y si la red social comenzaría a flaquear sin su principal líder.

Google I / O, la conferencia anual de desarrolladores de la compañía, se llevará a cabo la próxima semana en San Francisco, y en su agenda no hay una sola sesión acerca de Google+. Los horarios de las diferentes sesiones se centran en Android, la nube, Chrome y Google Play.

Google +, lanzada el 28 de junio de 2011, se ha quedado fuera de la mezcla.

"Creo, y espero, que se estén tomando el tiempo para repensar", dijo Esdras Gottheil, analista de Technology Business Research. "Fue la respuesta incorrecta a la pregunta equivocada. La pregunta equivocada fue: ¿Qué hacemos con Facebook? Google+ es potencialmente una gran herramienta de colaboración en grupo, pero no es una herramienta de red social. Google tiene que averiguar qué hacer".

Una portavoz de Google se negó a decir si Google+ será mencionada durante el discurso de apertura de la Google I / O. Sin embargo, agregó que la empresa no va a revelar ninguno de los elementos de la próxima conferencia.

Eso no significa que Google está retirando el soporte a Google+, dijo Liz Markman, el portavoz de Google.

"Los temas y sesiones se enfocarán en múltiples productos y en ofrecer a los desarrolladores una visión más integral", dijo Markman en un correo electrónico a Computerworld Estados Unidos. "Google+ es por supuesto un componente importante; en general, vamos a tener un menor número de sesiones de este año. Esto es parte de un esfuerzo para dar a los desarrolladores más tiempo para interactuar".

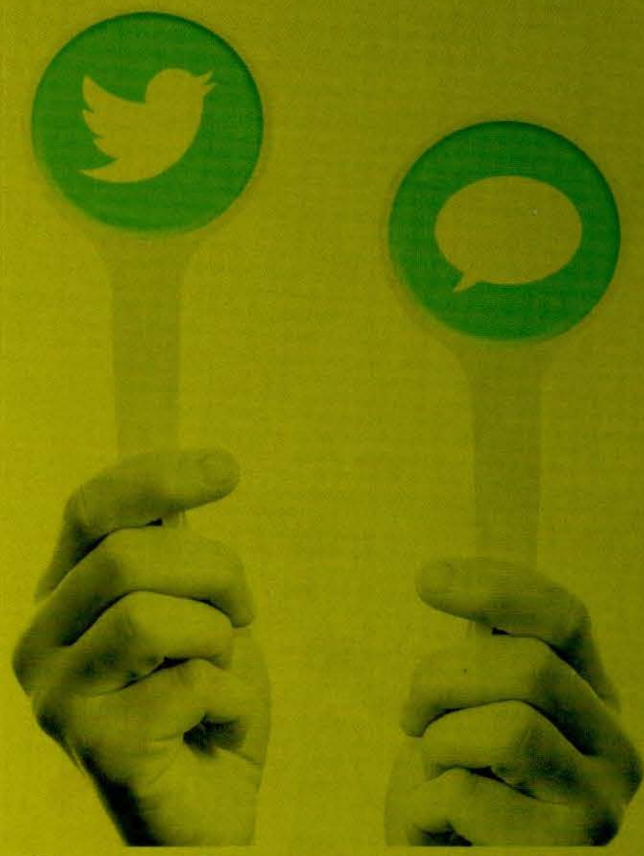
Scott Strawn, analista de IDC, dijo que Google podría tener mucho más en juego para Google+, pero que el tiempo no alcanzará para discutir estos planes o la integración de la red social con otros servicios de la compañía con los desarrolladores.



# Twitter sigue apostando a la publicidad con la compra de Namo Media

Redacción PCWorld Ecuador

Twitter ha comprado Namo Media, una compañía de publicidad nativa. Han sido las dos compañías las que han anunciado, cada uno en sus respectivos blogs, la operación que, según TechCrunch, estaría valorada en USD 50 millones.



"Vic Gundotra ha salido y [en Google] han dejado bien claro que van a adoptar un enfoque diferente con Google+", dijo Strawn. "Creo que van a dejar que Google+ se desvanezca en un segundo plano".

Varios analistas han dicho que esperan que el nuevo liderazgo logre un cambio en la red social, pero que esperan que cualquier cambio sea explicado en la Google I / O.

La compañía podría cambiar su enfoque en Google+ como algo más que un competidor de Facebook.

Si bien se trata de una red social, el CEO Larry Page ha dicho que Google+ es también una herramienta que quiere utilizar para integrar los diferentes servicios de la empresa - desde Gmail a su suite de oficina basada en la nube de Google Apps.

La integración de Google+ en otros servicios de Google podría darle más identidad gracias al intercambio con todos los productos de la compañía, transformando la experiencia de Google y proporcionando información sobre lo que quieren los usuarios, y cuándo lo quieren.

Eso lleva a Patrick Moorhead, analista de Moor Insights & Strategy, a creer que Google+ no va a irse a ninguna parte, y que Google puede estar tomando un momento para considerar cómo proceder con su red social.

"No creo que ellos quieren manejar Google+ como una propiedad", añadió Moorhead. "Ellos quieren que funcione en segundo plano por ahora. Esto podría ser debido a una decisión estratégica, o simplemente se están replanteando qué hacer con Google+."

Los ejecutivos de Google podrían haber reconocido que no pueden ganar en la competencia con Facebook o Twitter, por lo que quieren centrarse en el uso de Google+ para compartir datos e información a través de las propiedades de Google.

También podría ser que Google, y David Besbris, el nuevo jefe de Google+, necesitan tiempo para encontrar la manera mejor para enfrentar sus rivales sociales.

"Creo que Google ha atado tantas otras cosas a él, no van a dejarlo morir", dijo Gottheil. "Tiene sentido que los mensajes de correo electrónico, archivos, chats, etc, estén atados a los círculos de Google+. A veces es necesario volver a pensar las cosas antes de difundirlas".

"Estamos emocionados de comunicar que hemos llegado a un acuerdo para adquirir Namo Media". Con esta frase, Twitter anunció en su blog la compra de esta empresa, firma que centra su actividad de negocio en el mercado de publicidad. El anuncio se ha realizado el mismo día en que han saltado los rumores sobre el interés de Twitter por la música online y por adquirir SoundCloud.

"Desde que adquirimos MoPub el pasado mes de octubre, hemos estado trabajando en llevar los anuncios nativos a los desarrolladores de apps móviles con el objetivo de crear una experiencia de publicidad más fluida y menos intrusiva para los usuarios. Creemos firmemente que todos los desarrolladores de apps, tanto grandes como pequeños, tienen que ser capaces de monetizar sus aplicaciones sin que eso signifique sacrificar la experiencia de usuario", explica Twitter en el blog, en el que muestra su confianza en el potencial que alcanzará la combinación de Namo Media y MoPub.

Namo Media también se ha mostrado "encantado" por formar parte de Twitter, y al igual que la red social, cree que "la unión de nuestra tecnología con MoPub ofrecerá, tanto a nuestros clientes actuales como a los futuros, una plataforma para generar mayores ingresos". Eso sí, Namo Media ha realizado toda una declaración de intenciones: no sacrificar la experiencia de usuario. Y es que Namo Media nació con la idea de que "los banners móviles no funcionan para los usuarios, editores y anunciantes. Vimos que la publicidad nativa es una oportunidad para los editores para crear mejores experiencias, generar ingresos más altos, y permitir añadir valor al mundo de la publicidad. Desarrollamos una solución de publicidad que permite a los desarrolladores añadir fácilmente publicidad nativa en las apps móviles", algo que con su incorporación a Twitter se va a potenciar.



# Facebook **manipuló las cuentas de 689.003 usuarios** para probar que "las emociones son contagiosas"

Redacción PCWorld Ecuador

Si estás expuesto a una persona negativa, entonces esa negatividad podría llegar a contagiarte. Si por el contrario, estás expuesto a una persona positiva, entonces esas emociones positivas podrían cambiar tu día y tu forma de pensar. Puesto que probablemente has experimentado esto en la vida real, entonces es probable que no necesites una investigación científica para comprobarlo. Sin embargo, científicos de datos de Facebook decidieron realizar experimentos para probar si las emociones expresadas digitalmente son también contagiosas.

Si tienes una cuenta en Facebook, entonces aceptaste su Política de Uso de Datos (https://www.facebook.com/full_data_use_policy), incluso si no te has molestado en leerla. Esta política permitió a los investigadores llevar a cabo un experimento científicó que manipuló el muro de Noticias de 689.003 personas y supuestamente proporciona "evidencia del contagio emocional a escala masiva a través de las redes sociales".

Los investigadores dijeron que todo era perfectamente legal, ya que los mensajes fueron analizados por máquinas, y no por seres humanos. "Por esto, [la investigación] era consistente con la Política de Uso de Datos de Facebook, con la que todos los usuarios están de acuerdo al crear una cuenta en Facebook, lo que constituye consentimiento informado para la investigación".

Los experimentos ocurrieron durante una semana, entre el 11 y el 18 de enero de 2012, y "los participantes fueron seleccionados al azar en base a su ID de usuario... En total, se han analizado más de tres millones de publicaciones, que contiene más de 122 millones de palabras, 4 millones de las cuales eran positivas (3,6%) y 1,8 millones negativas (1,6%). El contenido emocional se determinó mediante un software de Consulta Lingüística y Conteo de Palabras (LIWC, por sus siglas en inglés), mismo que define las palabras de emociones negativas como dolor, feo, desagradable, etc. y de emociones positivas como amor, bonito, dulce, etc.

En general, los investigadores encontraron que la gente publica más mensajes positivos que negativos (22,4% negativos frente a 46,8% positivos). De acuerdo con un informe publicado en las Actas de la Academia Nacional de Ciencias de Estados Unidos (PNAS), los "resultados muestran la contagio emocional".

En los perfiles de personas que recibían contenido positivo reducido en su muro de noticias, se encontró un porcentaje más grande de las palabras negativas en sus actualizaciones de estado y un menor porcentaje fueron positivas.

Cuando la negatividad se redujo, se produjo el patrón opuesto, es decir, aumentó la cantidad de publicaciones positivas.

Estos resultados sugieren que las emociones expresadas por los amigos, a través de redes sociales en línea, influyen en nuestros propios estados de ánimo, lo que constituye, a nuestro conocimiento, la primera evidencia experimental de contagio emocional a escala masiva a través de redes sociales.

Este experimento por medio de la red social podría ser considerado como un juego con la mente de una persona. Si esta manipulación fuera llevada a un siguiente nivel, o incluso utilizada como un arma, ¿podría considerarse el inicio de las guerras psicológicas? Y si este tipo de experimentos resultan algo invasivos, ¿debería la gente simplemente dejar de usar Facebook?

Otra de las noticias que ocurrió hace más de un año, pero sólo se hizo de conocimiento público recientemente, es que Facebook anunció que ha estado luchando contra una orden de registro masivo desde el verano pasado. Poco después de que el programa PRISM de la NSA fue filtrado, un fiscal de distrito de Nueva York decidió que quería un pedazo de esa acción de vigilancia masiva. Usó "órdenes secretas" para exigir que Facebook "volcar casi todos los datos de las cuentas de 381 personas que utilizan nuestro servicio, incluyendo fotos, mensajes privados y otra información. Esta solicitud sin precedentes es por lejos el más grande que hemos recibido - en una magnitud de más de diez - y hemos argumentado que era inconstitucional desde el principio".

Las personas afectadas, de acuerdo con el escrito de apelación Facebook, incluyeron una sección transversal de Estados Unidos, "desde estudiantes de secundaria hasta abuelos... electricistas, maestros de escuela, miembros de nuestras fuerzas armadas".

62 usuarios fueron posteriormente acusados en un caso de fraude de discapacidad, pero una orden mordaza prohibió a Facebook notificar a 319 usuarios inocentes sobre la recolección de sus datos por parte del gobierno estadounidense. Desde entonces pasó un año, durante el cual Facebook presentó un escrito de apelación y el gobierno finalmente desclasificó estos registros. Pero el gobierno no devolvió o destruyó los datos de los 319 usuarios inocentes. En lugar de ello, como dice la Fundación Frontera Electrónica (www.eff.org), el "fiscal sigue manteniendo un dossier digital de la vida de más de 300 personas no acusadas de ningún crimen".

Facebook dijo que continuará la lucha legal para recuperar esos datos. Network World, Estados Unidos / Traducción: PCWorld Ecuador.



# SIETE CONSEJOS PARA HACER SU SITIO WEB MÁS AMIGABLE A LOS BUSCADORES

CIO Estados Unidos / Traducción: PCWorld en Español

Recientemente pedimos a cerca de 30 expertos sus consejos en una lista para mejorar las técnicas en SEO, técnica para preparar una web para que sea más omprensible y más relevante para los motores de búsqueda. Los siguientes siete consejos SEO son un extracto que hicimos para mejorar las prácticas en la optimización. Es importante tomarlos en cuenta.



## 1 MANTENGA SU SITEMAP ACTUALIZADO

"Si va a actualizar su sitio web, asegúrese de mantener su sitemap al día de forma que haga más fácil para los robots de los motores de búsqueda la indexación correcta de su sitio web." - Sameep Shah, fundador de SimpleWebDesign



## 2 NO TE PREOCUPES DEMASIADO POR PALABRAS CLAVE

El nuevo algoritmo "Hummingbird" de Google cambió el enfoque general hacía las palabras clave de los tópicos. "Ya no se tiene que mencionar un término 20 veces en la página para ayudar a impulsar los primeros lugares de ese término, siempre y cuando todo el contenido de su artículo hable acerca de ese tema." - Johnny Elton, analista de Web para Delegator.com



## 3 NO PASE POR ALTO LA OPTIMIZACIÓN DE UNA PÁGINA DE OPORTUNIDADES

"Todavía es importante asegurarse de que cada página tenga un contenido único con los títulos adecuados (como H1, H2) y etiquetas de título HTML únicas y meta descripciones. Además, asegúrese de que en cada página el visitante sea capaz de participar en el intercambio social.

Usted tiene solo unos pocos segundos antes de que el visitante deje su sitio o lo atraiga más, así que es importante que cada página esté ajustada con eso en mente "-. Mike Waller, propietario de las SEO Zones, Inc.

Mantenga las etiquetas de título de menos de 65 caracteres y descripciones meta de menos de 150 caracteres para evitar el truncamiento en los resultados de búsqueda de Google. "La etiqueta del título es un lugar ideal para la(s) palabra(s) clave(s) con las que desee alinear la página. Piense en la meta descripción como un titular. Se usa para, cuando salen los resultados de búsqueda, tratar de convencer a los usuarios de hacer clic en su sitio en lugar del de la competencia"-. Delegator.com 's Johnny Elton



## 4 UTILICE "ROBOTS.TXT" CORRECTAMENTE

El archivo "robots.txt" existe por el solo hecho de decirle a los motores de búsqueda cuáles páginas de su sitio no deberían rastrearse. "He visto muchos sitios de pequeñas empresas y algunas Webs del mercado medio rediseñar sus sitios solo para dispararse en inicios del lanzamiento con etiquetas meta robots. Durante el proceso de desarrollo, es una buena idea bloquear a los motores de búsqueda que indexan su sitio cuando no está terminado, o en un servidor de desarrollo. Pero olvidar quitar las instrucciones "robots. txt" para bloquear su sitio para los motores de búsqueda una vez que esté terminado puede ser catastrófico para el lanzamiento de una página exitosa "-. De Scott Benson, fundador y presidente, Benson SEO



## 5 NO UTILICE LA MISMA ETIQUETA DEL TÍTULO EN TODAS LAS PÁGINAS

"Google toma la etiqueta del título meta muy en serio y no le ubicará en un mercado competitivo, si usted no tiene una palabra clave o una parte de ella en el título meta. Es un indicio para Google saber en cuáles búsquedas ellos deben alinear, si apoya esto con su contenido. Crear páginas con temas diferentes y únicos, pero no cambiar el título meta será simplemente perder tiempo y dinero en la creación de contenidos"-. Razvan Girmacea, CEO de Monitor Backlinks, Ltd.



## 6 CONFIGURACIÓN DE GOOGLE Y BING WEBMASTER TOOLS

"Tanto Google y Bing tienen herramientas para webmasters. Bing introdujo la primera, y cubre a Yahoo. A pesar de que estas herramientas son muy técnicas, son muy fáciles de aprender a usar. Señalarán todos los detalles que el motor de búsqueda detecte, por ejemplo, si su sitio web o proveedor de alojamiento web ha sido hackeado o está en peligro"-. David Quaid, director de marketing de entrada para KEMP Technologies.



## 7 APÉGUESE A PRÁCTICAS 'WHITE-HAT

"He estado haciendo SEO desde 1999, y las reglas han cambiado dramáticamente. Sin embargo, la esencia ha permanecido igual: asegúrese de que su sitio web está construido sobre una plataforma amigable SEO, y que es 100% "rastreable" y accesibles a las personas con discapacidad. Si una persona con pocas habilidades tecnológicas puede navegar por su sitio web, igual lo harán los robots de los buscadores. Los principios 'White-Hat' de SEO han vivido a través de cada actualización del algoritmo de Google. Este es el único camino a seguir"-. Nataliya Yakushev, vicepresidente de gestión de la reputación, Rubenstein Communications.

# ¡FUISTE VÍCTIMA DE UNA ESTAFA EN LÍNEA! ¿AHORA QUÉ?

PCWorld en Español

> En momentos como los de ahora, donde hay un furor global tecnológico, las amenazas en Internet se triplican, y todos estamos propensos a cometer errores. Aquí te indicamos lo que hay que hacer después de darse cuenta que has sido víctimas de una estafa en línea para que esos errores no ocasiones un costo grave.

Los cibercriminales te engañaron para obtener información sensible y personal. Ahora quieres saber cómo hacer para mitigar esta situación. No te sientas mal. Todos cometemos equivocaciones. Pero la clave con este tipo de situaciones es actuar con rapidez para evitar el desastre.

Lo que hay que hacer depende de cómo te han engañado. ¿Diste tu contraseña de correo electrónico? ¿De tu banco y/o números de tarjetas de crédito? ¿Las contraseñas de Facebook, Twitter u otras redes sociales? ¿Tenían acceso remoto a tu PC, o te engañaron para la instalación de software? Si tienes razones para creer que los criminales pueden tener acceso a tus cuentas financieras, llama a tus bancos y compañías de tarjetas de crédito de inmediato. Explícales la situación y sigue sus instrucciones.

A continuación, cambia las contraseñas que podrían haber caído en manos criminales. Esto incluye correo electrónico, redes sociales, y otras contraseñas. Si has estado utilizando la misma contraseña para varias cuentas, cambia todas esas claves también. Y deja de usar la misma contraseña para varias cuentas de una buena vez.

Si no puedes cambiar la contraseña -o bien iniciar una sesión en un sitio- el ladrón llegó primero. Consulta al portal para obtener instrucciones sobre cómo recuperar una cuenta secuestrada. Busca por "cuenta secuestrada" y el nombre del servicio (Facebook, Google, o lo que sea) y sigue las instrucciones que se dan en la página web oficial del servicio.

Por cierto, si configuras tu cuenta con la verificación en dos pasos (los servicios más grandes ofrecen esto), hay pocas posibilidades de que los delincuentes puedan acceder y apropiarse de tu cuenta.

A continuación, llama a la Policía, o a la unidad de investigación de delitos informáticos de tu país, y pide que hagan un informe. Obviamente, la Policía no va a encontrar a los ladrones y devolverte lo robado. Pero los bancos, compañías de tarjetas de crédito y otras entidades pueden solicitarte un informe policial. Haz de su situación de víctima algo oficial. No llames a los servicios de emergencia (como 911). A menos que el criminal esté físicamente dentro de tu casa, no es una emergencia.

¿Fuiste engañado para permitir que alguien controle remotamente su PC? O para que descarguen software? Si es así, no es posible saber cuál es la información que tienen, o cuál aún están recibiendo. En ese caso, cambia tu contraseña de inicio de sesión de Windows de inmediato. Y escanea tu PC en busca de malware utilizando múltiples herramientas anti-malware.

# CÓMO ACTUALIZAR TU DISCO DUROEXTERNO A USB 3.0

PCWorld Estados Unidos / Traducción: PCWorld en Español

> ¿Listo para una actualización no convencional? Qué tal esto: Convertir un viejo y lento disco duro externo en uno increíblemente rápido en unos 10 minutos y por alrededor de USD 15.

La mayoría de las computadoras modernas tienen al menos un puerto USB 3.0. Puedes conectar una vieja unidad USB 2.0 en uno de estos puertos, pero no obtendrás el rendimiento más rápido ofrecido por la nueva tecnología.

Afortunadamente, no es necesario obtener una nueva unidad para disfrutar de transferencias de archivos más rápidas, solo tienes que conseguir una nueva caja para tu unidad.

Una vez adquirida la nueva carcasa, la forma de trasplantar tu unidad antigua es bastante sencilla. Solo desatornilla la vieja caja, elimina todo lo tornillos que sujetan la unidad en su lugar, y a continuación, separa el disco duro. Ahora procede a instalarlo en el nuevo recinto utilizando las instrucciones proporcionadas (básicamente, es un procedimiento que se explica por sí mismo).

Únicamente hay un par de consideraciones importantes aquí. En primer lugar, asegúrate de elegir un recinto que coincida con el tamaño físico de la unidad actual. Por ejemplo, si tiene varios años de antigüedad, podría ser una unidad de 3,5 pulgadas (en cuyo caso debes asegurarte que tenga una interfaz SATA, de lo contrario podrías tener problemas para encontrar una caja USB 3.0).

Puede darse el caso de que tengas una unidad de 2,5 pulgadas. Si es así, vuelve a comprobar la altura: la mayoría son de 9,5 mm, pero hay unidades de 7 mm y, por ahí también, de 12,5 mm. Asegúrate de elegir una caja que pueda acomodar a su tamaño.

En segundo lugar, decide si una caja de plástico hará el trabajo o si debes gastar unos cuantos dólares extras por una de aluminio. Si viajas mucho y necesitas una unidad que pueda resistir un golpeteo, el aluminio puede ser la mejor apuesta.




# La Universidad de Guayaquil recibe la implementación más grande de Office 365 en Ecuador

Redacción PCWorld Ecuador

El 9 de junio pasado, Microsoft Ecuador se realizó la entrega oficial de 120.000 cuentas de Office 365 de manera gratuita a la U. de Guayaquil. La donación se dará de la siguiente manera: 70.000 licencias para estudiantes de pregrado y 50.000 para estudiantes de postgrado, personal administrativo, docentes y ex alumnos.




La implementación ha sido un trabajo conjunto de Microsoft, Argos-System y la Universidad. Guadalupe Durán, gerente general de Microsoft Ecuador, dijo que Office 365 en educación es la oportunidad para que los futuros profesionales utilicen y se preparen en las herramientas de tecnología que el mundo prefiere. Además, permita acceder a las mismas oportunidades laborales en cualquier parte del mundo.

Según Jorge Kalil, presidente de la Comisión Interventora de la Universidad de Guayaquil, este es un hecho sin precedentes dentro de la historia de este centro de educación superior. La aspiración es llegar en este año a 120.000 cuentas, no obstante, en un tiempo record de 45 días se han creado cerca de 78.000, cuyos beneficiarios son estudiantes, docentes y personal administrativo.

Denis Marín, director de cómputo de la Universidad de Guayaquil, cree que la implementación de Office 365 busca reducir costos en mantenimiento de infraestructura tecnológica, en costos de papel y suministros de impresión, ahorro en licenciamiento ofimático, así mismo ayuda a mejorar la comunicación institucional entre estudiante, profesores y administrativos.

Cada usuario puede acceder a su correo electrónico a través de Outlook Online, teniendo activo un buzón de 50 GB de capacidad y mensajería instantánea mediante la herramienta Microsoft Lync, además de 25 GB de almacenamiento en la nube con OneDrive. Ahora, todos los estudiantes de la Universidad de Guayaquil que tengan activa su cuenta de correo electrónico mediante Office 365 podrán instalar Office Professional Plus de manera gratuita, hasta en cinco dispositivos personales.

Microsoft tiene 20 años en el país realizando este tipo de convenios para el desarrollo de la educación, brindando soluciones a las instituciones con el objetivo de integrar la tecnología a la sociedad.

# Entornos virtuales: una herramienta útil para la enseñanza en el siglo XXI

Redacción PCWorld Ecuador

Uno de los retos más grandes que hoy en día enfrentan los educadores es adaptarse e innovar de acuerdo a las necesidades de la generación digital, y sobre todo convertir las aulas virtuales en espacios aptos y amigables para el aprendizaje. El Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA) y Educación en Línea de la Universidad San Francisco de Quito (USFQ), interesado en dar soluciones a este desafío, organizó el Congreso Internacional Aprendiendo en entornos virtuales: los desafíos de enseñar en el siglo XXI.

El evento contó con la participación de varios expertos nacionales e internacionales de Cisco, Greenville College, Desire2Learn, USFQ y otros. Precisamente estos dos últimos se asociaron para ofrecer el sistema de estudios en línea. La Universidad escogió a esta empresa porque posee una plataforma de marco comprensivo de educación y aprendizaje, basada en web que brinda opciones de configuración flexibles y herramientas para personalizar la interfaz del usuario.

El programa ofrece una experiencia de estudio altamente intuitiva, que permite a la USFQ enseñar mediante cursos estructurados con indicadores personalizados de cada estudiante. Esto permite tener una excelente interacción y comunicación con los alumnos para evitar, al máximo, los fracasos o deserciones educativas.

A inicios de este año, la USFQ, con 6.300 alumnos de 47 carreras, ha logrado impartir educación virtual a cerca del 10% de su población estudiantil. Ofrece una amplia variedad de carreras en línea que incluyen las licenciaturas de Comunicación Organizacional y Relaciones Públicas, Psicología y Recursos Humanos, Administración Ambiental, Administración de Empresas, Administración de Empre

El evento contó con la participación de varios expertos nacionales e internacionales de Cisco, Greenville College, Desire2Learn, USFQ y otros. Precisamente estos dos últimos se asociaron para ofrecer el sistema de estudios en línea. La Universidad escogió a esta empresa porque posee una plataforma de marco comprensivo de educación y aprendizaje, basada en web que brinda opciones de configuración flexibles y herramientas para personalizar la interfaz del usuario.

El programa ofrece una experiencia de estudio altamente intuitiva, que permite a la USFQ enseñar mediante cursos estructurados con indicadores personalizados de cada estudiante. Esto permite tener una excelente interacción y comunicación con los alumnos para evitar, al máximo, los fracasos o deserciones educativas.

A inicios de este año, la USFQ, con 6.300 alumnos de 47 carreras, ha logrado impartir educación virtual a cerca del 10% de su población estudiantil. Ofrece una amplia variedad de carreras en línea que incluyen las licenciaturas de Comunicación Organizacional y Relaciones Públicas, Psicología y Recursos Humanos, Administración Ambiental, Administración de Empresas, Administración de Empresas de Hospitalidad, Educación, Finanzas, y Marketing, las cuales son totalmente virtuales gracias a Desire2Learn.

PCWorld dialogó con dos expertos en educación online: Lidia Feraco, directora de mercadeo para Latinoamérica de Desire2Learn, y Paul Hardt, director de educación en línea de la USFQ. Ellos hablaron sobre sus experiencias en herramientas y estrategias para crear espacios de óptima interacción entre los actores de la educación en línea, y obtener mejores resultados de la enseñanza en estos espacios.

## ¿Cuáles son las últimas tendencias en la enseñanza online?

PH: Bueno, podríamos hablar de tres aspectos importantes en este tema: El sistema tecnológico es muy importante, pues facilita el aprendizaje a través de una plataforma de video conferencias, chats, videos tutoriales, entre otros.

El tema pedagógico es el cómo aprender. La experiencia de la Universidad se enfoca en mejorar las clases. En la USFQ esta es una experiencia de aprendizaje que supera las clases tradicionales.
El tercero tiene que ver con el tema de organización, es decir de cómo la gente se organiza para ofrecer un sistema de educación superior de calidad a través de la web. Así también es básico que los directores, profesores y el equipo de soporte técnico organicen cómo funcionará el programa de aprendizaje online.

## ¿Qué tan exitoso es el sistema de Desire2learn comparado con el sistema tradicional?

LF: Nosotros aplicamos algo distinto conocido como el blended learning (aprendizaje semipresencial). De tal manera que a las instituciones les ofrecemos la plataforma integrada de aprendizaje, que va más allá del sistema tradicional de estudio (presencial) y del sistema únicamente de clases online.

El programa ofrece aulas virtuales en donde la gente puede intercambiar ideas, como si estaría en el aula. Al final de cada clase toda esa información va hacía un repositorio.

## ¿Qué tan exitoso es este sistema en la USFQ?

PH: Hablar de un número exacto de graduados online es complicado. Pero al momento estamos trabajando con alrededor de 700 personas. Nuestra metodología es de tipo mixta, hay clases presenciales que tienen un componente virtual con recursos como video clips, video conferencias, chats, comparten papers, esa es una forma de hacer uso de la educación online. Son muchos los profesores apoyan sus clases presenciales con actividades en la web. Por otra parte, los estudiantes que únicamente estudian por Internet no tienen un espacio físico en la universidad, toda su enseñanza es impartida por una plataforma virtual.

## ¿Cómo ha sido la acogida del sistema de estudios en línea en la USFQ?

Para empezar este sistema se ha introducido de forma paulatina, esto ha hecho que su incremento siga esa misma línea, es decir de a poco. Un aspecto que, de cierta manera, nos hizo pensar en la enseñanza web es que la USFQ está llegando al límite físico en su campus. Este particular nos hizo pensar en las clases virtuales como una opción de estudio para los estudiantes que desean entrar en la Universidad.

## ¿Cuáles son los puntos más destacables que tiene este sistema?

LF: Una frase puede definir los beneficios del sistema de Desire2learn: estudiar en cualquier momento desde cualquier lugar. La flexibilidad del programa es bastante atractiva para las personas que por alguna circunstancia (trabajo, familia, etc.) no pueden dedicar tiempo completo a su formación. Los alumnos pueden organizar su tiempo y dedicar distintas horas del día al estudio. Si se desean profundizar en algún tema hay cursos disponibles en la web, si alguien no los necesita simplemente no los toma, a diferencia de la educación tradicional.

También destacable es que nuestra plataforma ofrece un análisis de rendimiento por estudiante. De esa manera el profesor sabe que debe recomendar a su alumno para mejorar en un área específica. Esto, muchas veces, disminuye el riesgo de perder una materia.

## ¿Cómo la USFQ atrae a nuevos estudiantes online?

PH: El sistema de Desire2learn está lleno de recursos para el aprendizaje tales como video, chat, discusiones en grupo. El objetivo es ofrecer un curso alineado en lo que llamaríamos cara a cara. El método de estudio online es fácil de usar para los estudiantes. Ellos tienen una serie de recursos que ayudan a lograr sus objetivos, cada vez es más sencillo adaptarse a estos cursos.

Para este verano tenemos programado presentar una nueva forma de aprender. El trabajo en este tiempo con Desire2learn, con quienes llevamos asociados tres años, ha sido de renovación. Todos nuestros contenidos de estudio necesariamente deben adaptarse a las exigencias del gobierno ecuatoriano.

## ¿Cuáles fueron las necesidades que vio la USFQ para abrir este tipo de enseñanza?

PH: El espacio físico no fue la única razón. Actualmente en el sistema en línea tenemos inscritos estudiantes de entre 18 y 20 años, ellos usan teléfonos inteligentes, computadoras, dominan YouTube, usan diariamente las redes, entonces que mejor opción que brindarles un sistema de estudio basado en las herramientas que usan a diario. Lo que nos trazamos fue buscar un mecanismo de enseñanza que se adapte a sus necesidades. Por estas razones es que la educación online es muy popular entre los jóvenes. Pienso que todas las universidades en un momento van a tener que hacer uso de este tipo de herramienta.

### ¿Cómo es el sistema en cuanto a las clases optativas, que no son parte de la carrera?

PH: El Gobierno de Ecuador establece que las clases presenciales y las online tengan el mismo pensum, objetivos y actividades. Obviamente en las clases virtuales no hay la posibilidad de estar cara a cara con los profesores pero hay formas de hacer las clases. Por ejemplo los videos son una buena opción para tomar clases optativas.

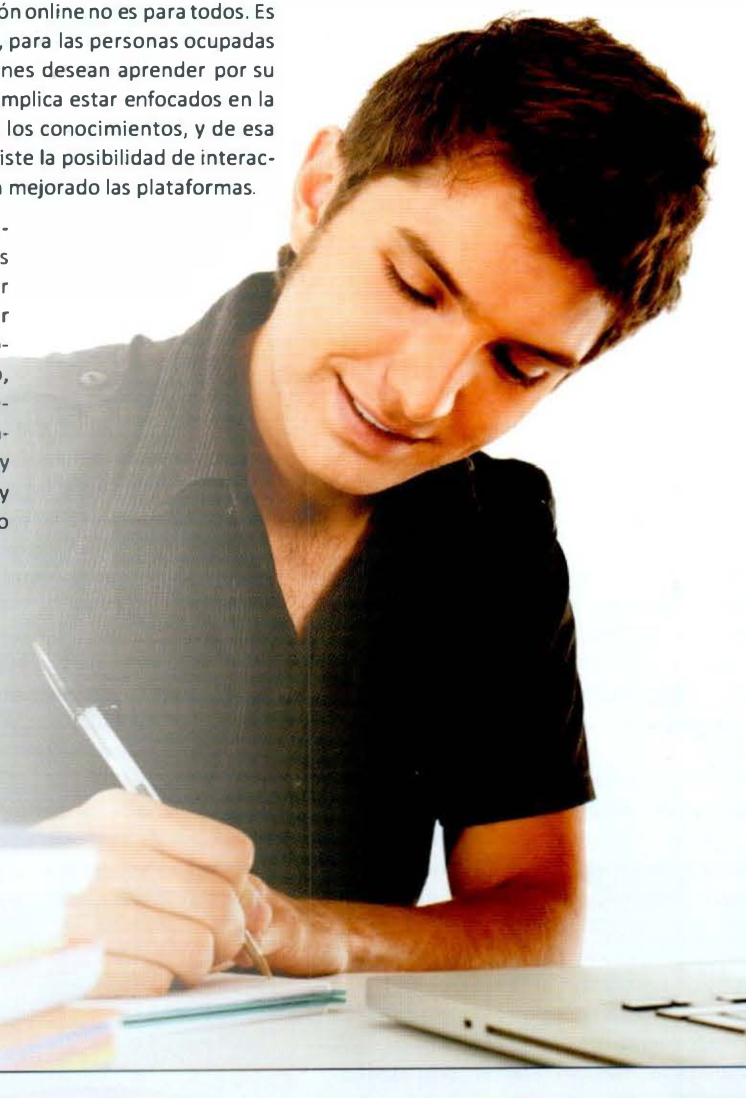
### En la educación online no hay una presión física de los maestros exigiendo responsabilidad ¿Cómo motivan a sus estudiantes para que no descuiden su semestre?

PH: Pues bien, debo decir que la educación online no es para todos. Es buena para la gente que está motivada, para las personas ocupadas que tienen trabajo, es buena para quienes desean aprender por su cuenta. La idea de la educación virtual implica estar enfocados en la idea de generar discusión para ampliar los conocimientos, y de esa forma aprobar las materias. También existe la posibilidad de interactuar con otras personas, para ello se han mejorado las plataformas.

LF: Nosotros lo que hacemos es maximizar la productividad de una persona pues no necesita estar presente para hacer una pregunta. Simplemente la hace por medio escrito o incluso oral, pues el programa tiene un ícono de micrófono, mismo que sirve para hablar con el profesor. Muchas veces las preguntas son planteadas de mejor manera, porque no hay la presión física de estar en una clase y levantar la mano. Prácticamente el curso está personalizado.

### ¿Qué proyecto tiene Desire2learn en Ecuador?

LF: En estos últimos tiempos notamos que las instituciones en Ecuador están encaminadas en elevar su nivel de educación. Yachay, por ejemplo, ha decidido trabajar con nosotros. El sistema online es un aliado estratégico si hablamos de estudios de calidad. Nuestra plataforma es ideal para organizaciones innovadoras y que deseen elevar su productividad. Las clases virtuales no son una herramienta exclusiva de las universidades, si alguna corporación quiere realizar un training o una capacitación podemos trabajar en ello.



# **Optoma**, la marca de proyectores que llega con fuerza a Ecuador

La Segunda Convención Nacional de Distribuidores que realizó la empresa cuencana Repycom a finales del mes de junio, fue el momento ideal que escogieron sus directivos para lanzar al mercado Ecuatoriano la marca OPTOMA, uno de los fabricantes de proyectores más importantes del mundo, y de la cual Repycom ha sido nombrado distribuidor mayorista exclusivo para Ecuador.

El Ingeniero Pablo Joaquín Durán, Gerente de Repycom Cía. Ltda., fue el encargado de presentar las bondades de los productos OPTOMA, empresa considerada como el proveedor número 1 de proyectores con tecnología DLP en todo el continente americano.

Luego de una breve introducción sobre las fortalezas empresariales de esta compañía norteamericana domiciliada en Sillicon Valley - California, que tiene una fuerte presencia de ventas como líder del mercado en Estados Unidos, Canadá, México, Brasil y los principales mercados del continente, Durán mostró las ventajas tecnológicas de la marca que la hacen sobresalir con respecto a su competencia.

"Nuestra intención es ingresar agresivamente en el mercado, ofreciendo a los resellers la posibilidad de vender productos de mejores características, a menor precio. Es importante mencionar además que la marca está dispuesta a apoyar aquellos canales que presenten proyectos especiales que tengan que ver con Gobierno, Educación, etc.", indicó.

Manifestó además que uno de los grandes beneficios de OPTOMA es que se dedica exclusivamente a la producción y venta de proyectores y sus accesorios, por ello cuenta con una amplia gama de equipos, con más de 50 modelos disponibles con características especiales según su uso, contando con productos específicos para instalaciones profesionales (grandes auditorios, teatros), proyectores para empresas, home theaters (full HD) y gamers.

El empresario cuencano detallo algunas características que hacen de los proyectores OPTOMA con tecnología DLP una excelente opción para reproducción en gran formato, entre algunos, manifestó por ejemplo mayor luminosidad y ratios de contraste excepcionales lo que produce blancos más claros y negros más intensos, y por ende en una mejor calidad tanto para texto como para imágenes, esto sumado una mejor vida útil de la lámpara, menor ruido, compatibilidad 3D, garantía de un año en lámpara y menor precio.

Durán además destacó que OPTOMA ha recibido numerosos premios y distinciones de revistas especializadas y laboratorios de imagen. Ha sido galardonada por ser la compañía con la gama más amplia de proyectores 1080p (Full High Definition) y es líder en la provisión de proyectores con tecnología 3D. Por los motivos anteriores OPTOMA es reconocida como la marca de proyectores que más buscan los amantes de la calidad.

Finalmente el Gerente de Repycom expresó sentirse muy contento de poder ofrecer al mercado un producto de mejor calidad a un menor costo. La expectativa es que OPTOMA pronto se convierta en el líder en ventas a nivel nacional.

OPTOMA, uno de los fabricantes de proyectores más importantes del mundo, será distribuido en Ecuador por Repycom, la única empresa autorizada a vender toda la gama de productos, con garantía local y respaldo del fabricante.



# Hasee Computer, innovación tecnológica que llega al Ecuador gracias a REPYCOM CIA. LTDA.

La marca Hasee, reconocida como el segundo Fabricante más grande de computadoras de China, llega al país con una línea de productos que incluye PCs de escritorio, PCs portátiles, PCs All in One, Ultrabooks y Tablets de última tecnología a precios sumamente atractivos.

Repycom Cía. Ltda., empresa cuencana con 41 años de experiencia en el mercado tecnológico, ha sido nombrado Distribuidor Mayorista Exclusivo para el Ecuador de los productos Hasee.

Hasee Computer Co. Ltd., fue creada en 1995, constituyéndose en una innovadora empresa de tecnología que diseña, desarrolla, fabrica, vende y da soporte a una gama de sistemas y servicios informáticos.

Hasee fue reconocida como el segundo Fabricante más grande de computadoras de China por el diario THE NEW YORK TIMES. La compañía tiene una capacidad anual de producción de 3 Millones de PCs en sus Parques Industriales, que ocupan 600.000 metros cuadrados, y desde donde se abastecen distribuidores y clientes de 120 países alrededor del mundo.

Según su filosofía, Hasee trabaja para proveer al mundo con productos de computación con las más avanzadas innovaciones y características técnicas a precios muy asequibles. Llevar la tecnología a las masas y ayudar a sus usuarios a mejorar su productividad en el trabajo y la vida, son los objetivos globales de la compañía.

En Ecuador, Repycom apuesta por este proveedor por las ventajas de tecnología, precio y calidad que ofrece sobre su competencia, principalmente aquellas marcas más establecidas como HP, Lenovo y Dell.

## A continuación un detalle de las principales ventajas de Hasee:

### Tecnología

- Equipos que incorporan tecnología de vanguardia como: puertos USB 3.0, tarjetas de red gigabit, baterías de polímero de larga duración, discos duros de estado sólido, tarjetas gráficas independientes de hasta 8GB, pantallas touch, entre otros.
- Todos los equipos con procesadores y chips INTEL®.
- Equipos fabricados según los diseños más novedosos y actuales, utilizando materiales de la más alta calidad.

### Precio

- Equipos con los mejores precios del mercado.
- Precios entre un 10% a un 30% por debajo de la competencia.
- La mini notebook y la ultrabook más baratas de Ecuador.

### Calidad

- Cada lote de equipos Hasee, previo a salir de fábrica es sometido a extensas pruebas de calidad para asegurar su perfecto funcionamiento aún en las condiciones más exigentes. Las pruebas incluyen:
- Pruebas de uso en temperaturas extremas (tanto calor como frío).
- Pruebas de uso en ambientes húmedos.
- Pruebas de resistencia a vibración, golpes y caídas.
- Pruebas de calidad y duración de baterías y bisagras de pantallas.
- Pruebas de desgaste de materiales por uso y abuso.
- Hasee cuenta con varias certificaciones en sus procesos de manufactura según los requerimientos más exigentes de las normas ISO.
- Todos los PCs Hasee cuentan con garantía de fábrica de 1 año.

## Repycom dispone de un amplio stock de equipos Hasee entre los que se incluyen:

### Laptops y ultrabooks

o Mini Laptop E-130 (Intel Atom, 500GB, Pantalla 10.1").
o Ultrabook UX430V-i5 (Intel i5, 500GB, 4GB, Pantalla 14").
o Ultrabook UX430V-1007U (Intel 1007U, 500GB, 4GB, Pantalla 14").

### All-in-One y Desktops

o All-in-One M200 (Intel i5, 1TB, 8GB, Pantalla 20").
o All-in-One B830 (Intel 100M, 500GB, 4GB, Pantalla 17.3").
o Desktop D100 (Intel Atom, 500GB, 4GB, Monitor 18.5").

### Tablets

o K 101 (Dual core, 8GB, 1GB, Tamaño 10", Wi-fi).
o K 701 (Dual core, 16GB, 1GB, Tamaño 7", Wi-fi).




# Enlace Digital y Kodak Alaris se unen para la distribución en Ecuador

Redacción PCWorld Ecuador

La mundialmente reconocida Kodak expandió su cartera de soluciones en nuestro país. De ahora en adelante Enlace Digital será el representante en nuestro país para la línea de negocio en digitalización conocida como Kodak Alaris.

Precisamente, Andrés Zurita, gerente general de esta última, habló sobre esta alianza: "Es para nosotros una concepción de un ideal en cuanto a mejora continua, la alianza con Kodak y la distribución de su solución representa un apoyo para el sector corporativo".

Kodak Alaris, es una solución integral de digitalización, la misma incorpora varios aspectos que van desde software, acompañamiento y capacitación para empresas, además de la implementación de última tecnología. Todo el conjunto de elementos y su direccionamiento están disponibles para el cliente corporativo. El lanzamiento oficial tendrá lugar el próximo octubre. No obstante, está a disposición toda la información para los socios de negocio de Kodak en Ecuador. •






# El Maracaná se trasladó a Quito gracias a Epson

Redacción PCWorld Ecuador

El partido de fútbol disputado entre Ecuador y Francia, el pasado 25 de junio, fue el pretexto ideal para dejar ver la calidad de los retroproyectores de Epson. Con tres de estas máquinas y en un salón del Swissotel, de Quito, se proyectó el partido dando la impresión de un estadio virtual.

El gigante tecnológico invitó a sus clientes y a varios medios de comunicación para vivir esta experiencia. Karina Riofrío, gerente general de Epson en Ecuador, aseguró que el objetivo del evento era demostrar a sus clientes cuan fácil es montar una pantalla de 12 metros. Incluso, dijo que esta herramienta es una buena opción para casa, pues, dependiendo del proyector, se pueden mirar imágenes en 3D en una pantalla de hasta 120 pulgadas.

Los asistentes disfrutaron de un vibrante partido, tras el cual lamentablemente Ecuador fue eliminado del torneo futbolístico. Sin embargo, la imponente pantalla transmitía a los ahí presentes un ambiente idéntico al de un estadio. Y no solo eso, Epson cuidó cada detalle y mantuvo surtidos a los aficionados de canguil, maní, hotdogs, empanadas y la infaltable cerveza.

Pero el gigante no solo se acuerda de sus clientes en tiempos de fútbol. Actualmente ejecuta un programa de incentivos dirigido exclusivamente a los resellers (revendedores) de tecnología denominado Epson Stars. El plan consiste en consolidar la relación comercial con los canales de distribución más importantes en el país.

A inicios de junio pasado, se realizó un almuerzo de premiación con los principales representantes de la corporación y los ganadores de los premios procedentes de Quito, Machala, Cuenca, Riobamba y Portoviejo, ellos se adjudicaron un viaje a Hollywood con todos los gastos pagados.

En Ecuador, el programa inició en el 2012 como un plan piloto de incentivos solo para la línea de suministros, cubriendo 15 canales a nivel nacional. En 2013 se extendió a 56 canales, y gracias al exitoso desempeño en la venta de productos, se pudo consolidar el programa como un plan permanente de incentivos en las principales líneas de negocios. En el presente año, Epson entrega incentivos con mejores premios, que invita a sus clientes a esforzarse y ser los mejores. •






# El audio con alambres ya es historia gracias a Sony

Redacción PCWorld Ecuador

**La sucursal del gigante japonés en Ecuador presentó en días pasados nuevos productos de audio inalámbricos: el parlante de Alta Resolución SRS-X9, también los SRS-X7 y SRS-X5. Las innovaciones ofrecen ecualización equilibrada e intensidad de sonido, atendiendo a las tendencias musicales actuales..**

Según Jeniffer Franco, category manager de Personal Audio de Sony Ecuador, los nuevos altavoces inalámbricos elevan el estándar del mercado, con la introducción de High Resolution Audio. Así también producen voces claras y excelentes tonos bajos. Están diseñados para soportar Bluetooth AptX y AAC para garantizar sonido de alta calidad mientras se realiza la transferencia inalámbrica.

La tecnología actual exige nuevas prestaciones que faciliten una vida más digital. Pensando en ello, Sony ofrece una gran variedad de opciones de conectividad. Los parlantes se enlazan fácilmente en forma inalámbrica a casi cualquier dispositivo con soporte Bluetooth, incluyendo smartphones, tabletas y computadoras para escuchar música por streaming en el hogar o fuera de él.

Los usuarios de dispositivos móviles compatibles con NFC simplemente pueden tocar el parlante inalámbrico para transmitir su música. Dependiendo del modelo, la transferencia de audio puede darse a través de WiFi incorporado (acceso directo a música online y radio por Internet sin necesidad de PC), así como Apple Airplay y DLNA. Lo que si poseen todos los parlantes es un puerto de carga USB, así como una entrada auxiliar para reproducir música desde cualquier dispositivo con salida de audio.

Los modelos SRS-X9 y SRS-X7 incluyen la aplicación SongPal, para teléfonos móviles, que permite controlar de forma intuitiva dispositivos de audio Sony compatibles. Precisamente el primero es el modelo insignia de la multinacional japonesa. Su modelo Premium incorpora la avanzada tecnología de Sony Digital Sound Enhancement Engine, que actualiza la fuente de sonido existente hasta obtener prácticamente calidad de Alta Resolución. Su potencia de salida de música es de 154W, subwofer con biamplificación y doble radiador pasivo.

Si se necesita un modelo más compacto el SRS-X7 es una buena opción. Al igual que el X9 cuenta con un sistema premium de 2.1 canales con WiFi y Bluetooth, también DSEE – mejora de sonido digital, Clear Audio+, Amplificador Digital S-Master y tecnología NFC (tocar para reproducir) integrada. Para quienes deseen llevar su música a todos lados está el portátil SRS-X5. Equipado con 20W, incluye auricular manos libres y soporta ocho horas de reproducción continua.

## Noux implementa el primer Data Warehouse en tiempo real en Ecuador

En el marco de la conferencia Sapphire Now, llevada a cabo el mes pasado, Jaime Vinueza, ejecutivo del Grupo Marathon Sports, presentó la implementación de SAP HANA. Esta solución ahora les permite consultar inmensos volúmenes de información, de múltiples fuentes y formatos (Big Data) en cuestión de segundos, para predecir comportamientos del consumidor y del mercado. Este proyecto fue implementado por la empresa ecuatoriana NOUX C.A., con 11 años de trayectoria en el país. El proceso fue presentado ante los 25.000 asistentes del Sapphire Now 2014 (Orlando – Estados Unidos). Es el evento anual más importante que organiza el fabricante SAP para sus clientes y comunidad de socios de negocios a nivel global. •

# Axis continúa como líder en el mercado del video en red

Redacción PCWorld Ecuador

**El Mercado del video en red crecerá un 22% anual hasta el año 2018, de acuerdo a la firma IHS. Techno Systems Research, compañía japonesa independiente de investigación de mercados y consultoría de la industria electrónica mundial, estima que el crecimiento del mercado de video en red será del 16% anual hasta el año 2017.**

En América, Europa, Oriente Medio y África, Axis mantiene su participación de liderazgo en el mercado de las cámaras de seguridad, cámaras en red y codificadores de video, de acuerdo a los últimos análisis del Servicio de Inteligencia en Tecnologías de Video Vigilancia de IHS. Debido a la convergencia en la instalación de tecnologías análogas a digitales, Axis ha incrementado su participación en el mercado de cámaras de seguridad y ha fortalecido su posición de liderazgo en relación al segundo lugar de la lista.

Ray Mauritsson, presidente de Axis Communications, aseguró que están comprometidos con una estrategia a largo plazo de liberar de forma continua productos innovadores de video en red y ofrecer soluciones inteligentes de soluciones de seguridad en el mercado global, acompañados de sus socios. •




# Una nueva opción de mayor capacidad en unidades de estado sólido mSATA

Redacción PCWorld Ecuador

Kingston Technology Company, desarrollador mundial de dispositivos de memoria, anunció un incremento de 240GB y 480GB en la capacidad de la línea existente SSD SSDNow mS200 mSATA. Este adelanto permite a los ensambladores y entusiastas del hardware obtener un tiempo más rápido de inicialización y carga de aplicaciones mientras que requiere menor energía que los discos duros.

El tamaño pequeño de la mS200 la hace perfecta para notebooks, tablets, Ultrabook™ PCs y una variedad de sistemas integrados. También puede ser utilizada como dispositivo de almacenamiento en caché con tarjetas madre que soporten Intel® Smart Response Technology (SRT) para mejorar el rendimiento del sistema. El mS200 tiene velocidades de lectura de hasta 550MB/S y de escritura de hasta 520MB/s.

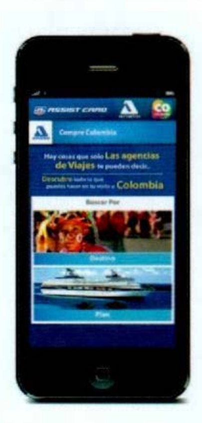
Las SSDs mS200 mSATA de 30GB, 60GB, 120GB y 480GB tienen un diseño sin cobertura, solo de PCB, sin partes movibles y están respaldadas por 2 o 3 años de garantía, soporte técnico gratuito y la experiencia de Kingston. •

Para mayor información puede visitar http://www.kingston.com/latam/

# Las Apps turísticas con las que Colombia sale a la conquista de millones de viajeros

Redacción PCWorld Ecuador

**Al alcance de los viajeros más cibernéticos está la oferta turística colombiana, contenida en cuatro aplicaciones para dispositivos móviles que permiten, entre otras, planear el recorrido, elegir la experiencia de su preferencia y contar con asesoría virtual en todo momento.**




La primera de estas herramientas en ser presentada fue Colombia.Travel, elaborada por Proexport Colombia, en la cual hay información detallada de 26 productos (naturaleza, aventura, cultura y más) y subproductos (compras, avistamiento de aves, etc.) que componen el catálogo de las diferentes regiones.

El software, disponible gratuitamente en el App Store de Apple, en Google Play para teléfonos con sistemas operativos Android y en el App World de Blackberry, también posee un directorio de alrededor de 2.100 prestadores de servicios turísticos, restaurantes y hoteles, a los cuales acudir para hacer consultas y/o reservas.




Asimismo, brinda a los extranjeros la posibilidad de hacer uso del servicio de geo-referenciación, con el cual además de ubicar más de 350 puntos de interés para los turistas (museos, casas de cambio, embajadas, consulados y otras), muestra la ruta a seguir con el fin de acceder a ellos de forma sencilla.

Para quienes, más allá de información, buscan acompañamiento antes y durante su estancia está Welcome to Colombia. La aplicación, con servicio de chat 24 horas, siete días a la semana, ofrece a los viajeros asesoría a la medida de sus necesidades, atendidas por personal capacitado en todo tipo de tareas, entre ellas: la coordinación de traslados, recuperación de objetos perdidos y compras de boletos para espectáculos.

Proexport Colombia incluyó dentro de su estrategia digital intereses más precisos para los fanáticos de las profundidades marítimas y profesionales del llamado turismo corporativo o de reuniones. Para los primeros, diseñó Buceo Colombia, el aplicativo que da a los buzos, amateur y/o profesionales, la capacidad de planear su viaje de acuerdo al resultado de búsquedas avanzadas en las que se involucran criterios tales como época del año, escuelas y lugares (objetivo, profundidad, tipo de corriente, etc.).

El aplicativo, que se puede descargar sin costo, provee información y geo-referenciamiento de Google Maps para 16 destinos, 70 lugares de buceo y 18 operadores de buceo certificados, en todo el país. Cada uno de ellos con sus respectivos datos de contacto: teléfono, dirección, correo electrónico y sitio web.

De otra parte y con el propósito de ayudar a las empresas y organizadores de eventos en todo el mundo a encontrar la ciudad, el hotel y el salón perfecto en el país para la realización de sus congresos y convenciones, nació Meetings Colombia.

Allí, los profesionales de la industria MICE (Meetings, Incentives, Conferencing and Exhibitions) encontrarán datos de la infraestructura para eventos (centros de convenciones, hoteles con salones, venues no-tradicionales), hospedaje y conectividad de los destinos con oferta para ese segmento.

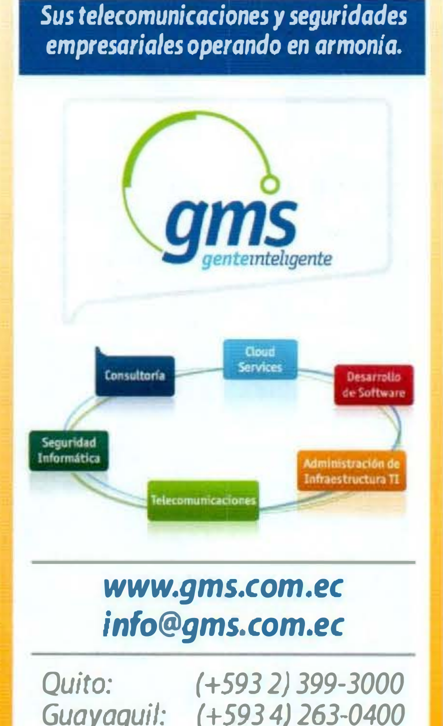
También comprende un directorio de aproximadamente 55 turoperadores y aerolíneas, dispuestas para la organización, gestión y logística de un evento internacional como los 139 que le merecieron a Colombia el puesto 28 en el ranking de 2013 de la Asociación Internacional de Congresos y Convenciones (ICCA). •






# AZUAY

## ASESORÍA




## COMPUTADORAS Y ACCESORIOS




## EQUIPOS DE IMPRESIÓN




## MAYORISTA




## SOFTWARE



# GUAYAS

## ANTIVIRUS



## CABLEADO ESTRUCTURADO



## CABLEADO ESTRUCTURADO

## CÁMARAS DE SEGURIDAD




## MAYORISTAS






## COMPUTADORAS, PARTES Y PIEZAS




## INTEGRADORES

## REGULADORES Y UPS



# GUAYAS

## REGULADORES Y UPS







## SERVICIO TÉCNICO




## SERV. TÉCNICO Y C. AUTORIZADO DE SERVICIO



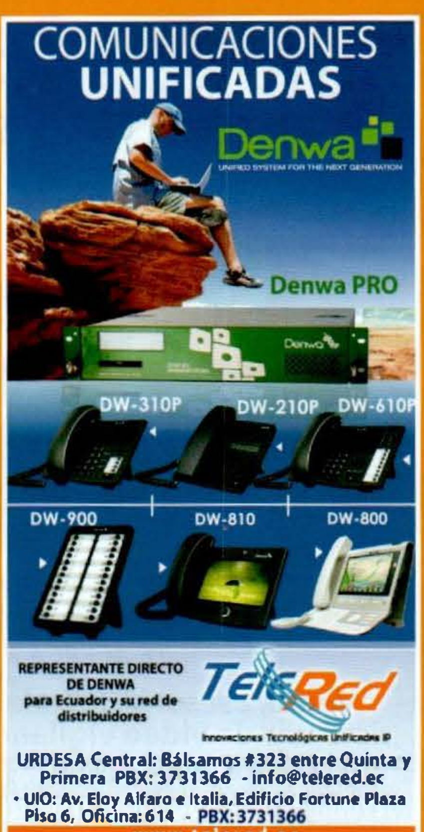






TELECOMUNICACIONES




TONERS Y TINTAS




TONERS Y TINTAS

CTS

3D Sublimation

•Sistemas Contínuos
•Suministros de Sublimación
•Tintas • Cartuchos

DISTRIBUIDORES DE TINTA MOORIM

(04) 6017285 - 0992260593 - 0982587835
Email: tigua340@hotmail.com

TONERS Y TINTAS



# GUAYAS

## SERVICIOS ESPECIALIZADOS




**¡SU ALIADO TECNOLÓGICO!**

**SAT**
Sistema de ahorro total.

**SERVICIOS DE IMPRESIÓN**
Tarjetas de presentación, Papelería Comercial Creativa, Artículos Promocionales, Estampados.

**DIGITALIZACIÓN**
Captura, archivo y búsqueda de documentos electrónicos.

**SERVICIO TÉCNICO**
Preventivo, Mantenimiento y Reparación de equipos de impresión y computación (Servidores, Equipos de escritorios y portátiles) para todas las marcas.
Diseño e Instalación de Cableado Estructurado y de Redes Inalámbricas.

**VENTA DE EQUIPOS**
Impresión, Computación y Suministros para todas las marcas.




Telf.: (593 - 4) 2690602
redcomput@redcomputsa.com
Guayaquil: Av. 9 de Octubre # 1514 y G. Moreno esquina

## SISTEMAS DE SEGURIDAD

**LA SEGURIDAD DE LA EMPRESA NO ES UNA OPCIÓN, PROTÉJELA CON SISTEMAS DE VIDEOVIGILANCIA**



**NIKOTRON**

TE ACERCA A LA TECNOLOGÍA

**Venta, asesoría, Instalación y configuración de sistemas de video vigilancia para empresas y hogar.**

Guayaquil: Colon 229 y Pedro Carbo - Teléfono: (04) 2531906
Email: wdelgado@nikotron.us - Website.: www.nikotron.us

## ANTIVIRUS




## ASESORÍA EN PORTÁTILES



# PICHINCHA



## BATERÍAS




## BATERÍAS




## CENTRO DE DATOS




## INTEGRADORES

**ADEXUS**

www.ADEXUS.com

*Vivimos la innovación, Sabemos de Tecnología*




Soluciones integradas de almacenamiento de datos que permiten sacar el máximo partido a la virtualización, el cloud computing y la eficiencia del [illegible] para mejorar la [illegible], la agilidad y el rendimiento de su negocio.




Redes sin fronteras (Routing y switching, Seguridad, Movilidad, Optimización), Colaboración (Telefonía IP, Video Conferencia, Mensajería unificada, Telepresencia), Data Center (Gestión unificada, Fabric unificado, Cómputo unificado).



Servidores en formato Blade y Rack, Almacenamiento, Respaldo, Consolidación. Soluciones de software que integran y automatizan la gestión de servicios y control de calidad de TI. Aplicando las mejores prácticas ITIL.

riverbed — Soluciones de Optimización, Visibilidad, Monitoreo y Control de rendimiento de aplicaciones en entorno WAN, LAN. Aceleración en la nube Pública y Privada.

vmware — Virtualización de Centros de Datos, TI como servicio, Consolidación y [illegible], Alta disponibilidad, Servicios de Cloud.

ORACLE — Consultoría en Base de Datos, Instalación y configuración, Soporte 7x 24, Alta Disponibilidad, Migraciones, Seguridades, Afinamiento.

xerox — Outsourcing y servicio integral de impresión departamental.

RSA SECURITY — Soluciones de verificación de identidad y control de acceso, [illegible] y administración de claves, normas de seguridad y Protección contra fraudes.

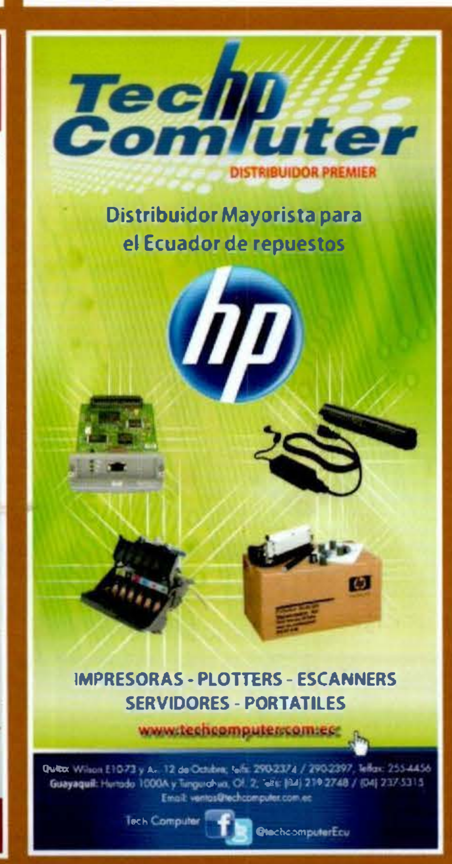
CITRIX — Redes de nube empresariales que garantizan el mejor rendimiento, disponibilidad y seguridad para todas las aplicaciones, escritorios virtuales, aplicaciones comerciales empresariales y servicios móviles.

ZELLABOX — Micro Data Center (MDC) es una solución rentable y autónoma, diseñada para alojar sus equipos críticos de redes y para proveer la infraestructura de una sala tradicional de servidores, en un gabinete portátil, autosuficiente y robusto.

Quantum — Solución de software que recorre toda la cadena de suministro, desde planificación de demanda, gestión logística, producción y manejo de centros de distribución, hasta gestión de flotas y gestión de almacenes.

Quito: Av. De los Shyris 344 y Av. Eloy Alfaro Edificio Parque Central Piso 6, PBX (593-2) 382 3867 - Fax: (593-2) 382 3820

## MAYORISTAS










Mayoristas en computación
Laptops
Equipos portátiles y ultraportátiles
Torres duplicadoras (DVD-RW, BluRayRW)
Computadores de escritorio (Partes y Piezas)
Accesorios (Flash Memory,Mp3,Mp4)
Soporte Técnico
PBX: 252-8506 Quito - Ecuador

http://www.pinsoft.ec

* Nosotros Calificamos a nuestros Distribuidores para acceder a precios de distribuidor para ser real proveedor

# PICHINCHA

## MAYORISTAS EN COMPUTACIÓN



## MAYORISTAS - EQUIPOS DE COMUNICACIÓN



## REGULADORES Y UPS



## SISTEMAS ELÉCTRICOS



## SEGURIDAD INFORMÁTICA

## SERVICIO TÉCNICO







## SUMINISTROS

# PICHINCHA

TELEFONÍA IP / CALL CENTER

# Tecnología, Innovación y Emprendimiento













PARQUE
**SAMANES**

**15•16**
**AGO**2014

Más información en **www.guayastech.com** #guayastech